HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 FEBRUARI 1995

POWER UNLIMITED

f. 5,95 keihard de scherpste BF 115

PC * PLAYSTATION * SEGA * CD-i * NINTENDO



ECSTATICA
BOOGERMAN
MAGIC CARPET
KINGS QUEST VII
FINAL FANTASY III
SUPER RETURN OF THE JEDI
DRAGON BALL Z 3
CYBERWAR
RISE OF THE ROBOTS

LEZERS VAN POWER UNLIMITED KIEZEN
DE BESTE GAMES VAN '94

Primeur
SATURN & PLAYSTATION IN NEDERLAND
MET VIRTUA FIGHTER & RIDGE RACER

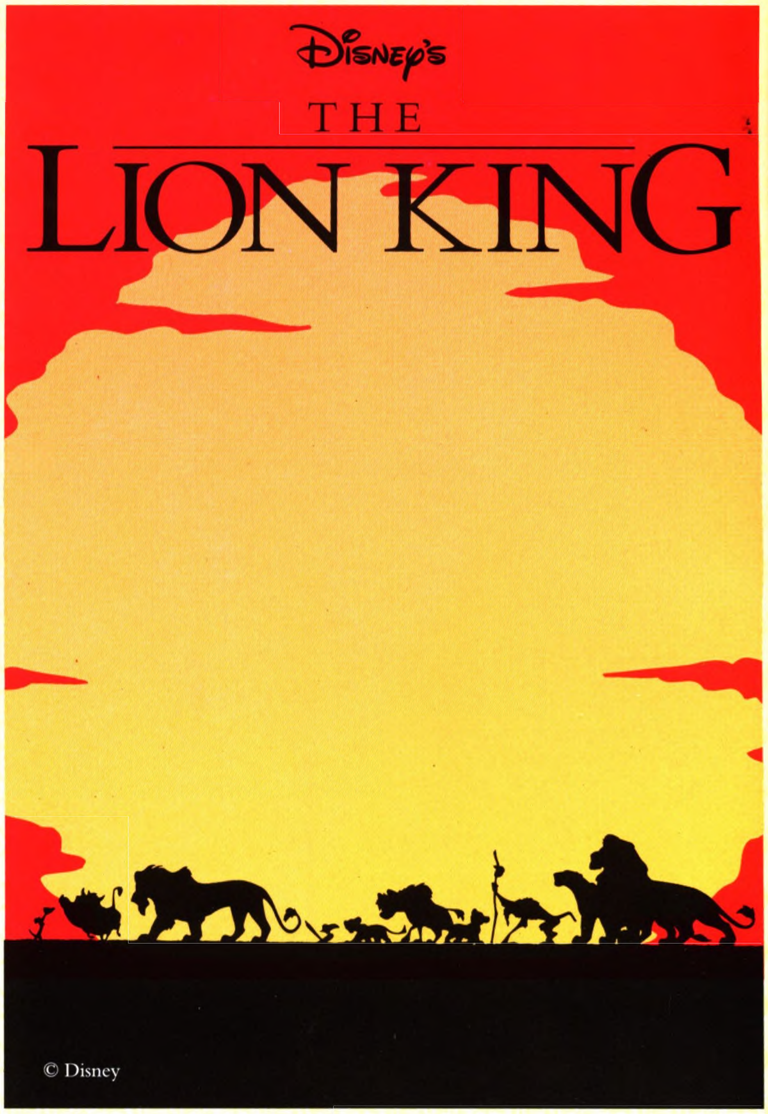
Samurai Showdown
niet voor doetjes

32X
VIRTUA RACING DELUXE * DOOM * STARWARS ARCADE * SPACE HARRIER * MOTOCROSS CHAMPIONSHIP * KNUCKLES RINGSTAR

8 710294 246948

Relive the magic of these Disney





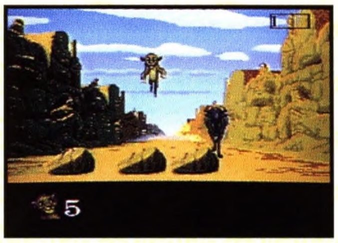






Get down to the bare necessities of life...and escort Mowgli through the jungle to the safety of the human village. Fight the boggle-eyed snake, Kaa, and defeat Shere Khan the hungry tiger in this exciting adventure based on Disney's classic! It'll drive you ape crazy!

MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY







The Lion King brings to life the majesty and mystery of Africa through the tale of Simba, a lion cub faced with the challenging transition to maturity. Driven into the wilderness by his evil uncle Scar, Simba finds salvation with Pumbaa the warthog and Timon the meerkat, and his education begins. Tackle heinous hyenas in the elephant's graveyard, avoid the trampling hooves of stampeding wildebeest as you battle through 10 levels to ensure Simba claims his rightful place as Lion King.

MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY

Disney SOFTWARE

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT S.A.R.L

POWER UNLIMITED



Dit nummer

15 TOP 10

Op veler verzoek, terug van (lang) weggewest de spellen top 10. In samenwerking met V&D en Homesoft geven we vanaf dit nummer elke maand een overzicht van de tien best verkochte Nintendo-, Sega- en PC-spellen in Nederland.

16 SAMURAI SHOWDOWN

Elke maand wisselt Michael minstens de helft van z'n PU-salaris om in guldens, om in de arcade te spelen. Welk spel? Samurai Showdown natuurlijk! Eindelijk is er nu een SNES-versie van dit spel voor echte krijgers, voor strijders met eergevoel. Eén vraag bleef Michael bezighouden. Hoe hebben ze in vredesnaam zoveel aktie in zo'n kleine cartridge kunnen krijgen?



22 BOOGERMAN

Boogerman is een vies maar dapper mannetje. Snot is z'n belangrijkste wapen maar hij kan ook vlammende boeren laten, slijm ophoesten en zulke harde scheten laten dat hij vliegt. Een melig spel met veel uitgebreide levels.





CADILLACS & DINOSAURS

46

Je krijgt één uur de tijd om je met een rode antieke Cadillac een weg door een prehistorische jungle te banen om de wereld te redden. Een dodenrit vol obstakels waarbij je meer dan eens oog in oog komt te staan met niet altijd even vriendelijke dinosaurussen. Origineel, prachtige graphics en... dodelijk.

ECSTATICA

26

Je komt bij bewustzijn en je merkt dat je ondersteboven aan een plafond bent opgehangen. Onder je loopt een grommende weerwolf. In een hoek ligt het levenloze lichaam van een jou onbekende man. Er steekt een speer uit z'n buik.
Ecstatica is geen gezellig familiespelletje maar een bloedige nachtmerrie. Alleen voor gamers met sterke zenuwen.

LEMMINGS



54

De Lemmings overspoelen de wereld! Deze zachtaardige en harige diertjes zijn weer op zoek naar dat ene ravijn waar ze zich met z'n allen naar beneden kunnen laten storten. Een snelle dood, dat is hun streven. Aan jou de taak om de soort in stand te houden.

UITSLAG PU-ENQUETE

32

De eerste officiële PU-enquête heeft de redactie overuren bezorgd. Meer dan duizend formulieren bezorgden Ed een lamme pols van het turven. Mortal Kombat 2 en Doom 2 vinden jullie toppers maar de titel 'beste spel aller tijden' werd door een ander wegge(k)aapt...



32X-SPELLEN

40

Volgens Adam zijn ze bij Sega inmiddels voodoo-poppetjes van hem aan het maken want z'n oordeel over de 32X valt, op z'n zachtst gezegd, niet erg positief uit. Maar liefst zeven spellen werden aan een zeer kritische test onderworpen. Want het moet toch wel duidelijk zijn waarvoor de centen geschoven worden, toch?

EEUWIG LEVEN

60

Zoals jullie van ons gewend zijn, hebben we weer een groot aantal pagina's ingeruimd voor tips, truuks, cheats, levelcodes en al die andere zaken die het leven van de gamer kunnen veraangenamen. Hoogtepunt zijn de twee pagina's over Donkey Kong Country. Maar liefst 26 tips, moves en slimmigheidjes op fraaie wijze in beeld gebracht.



Spellen

EEN BEESTACHTIGE KORTING

BIJ EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED





NU 25% KORTING OP MICKEY MANIA OF MORTAL KOMBAT 2

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP POWER UNLIMITED (F 54,45*) EN JE KRIJGT MET KORTING DE GAME VAN JE KEUZE

1. Voor Mortal Kombat 2 SNES (Nintendo) krijg je f 50,- KORTING	je betaalt dan:	f 139,-
2. Voor Mortal Kombat 2 MegaDrive (Sega) krijg je f 40,- KORTING	je betaalt dan:	f 119,-
3. Voor Mortal Kombat 2 Game Gear (Sega) krijg je f 30,- KORTING	je betaalt dan:	f 79,-
4. Voor Mortal Kombat 2 Game Boy (Nintendo) krijg je f 25,- KORTING	je betaalt dan:	f 64,-
5. Voor Mickey Mania SNES (Nintendo) krijg je f 45,- KORTING	je betaalt dan:	f 134,-
6. Voor Mickey Mania MegaDrive (Sega) krijg je f 40,- KORTING	je betaalt dan:	f 119,-

Deze aktie loopt tot 2 maanden na datering van dit blad. Zolang de voorraad strekt.

KIES JOUW SPELSYSTEEM EN VUL DE BON IN OP PAGINA 71!

* Wil je wel een abonnement maar geen game, dan kost een heel jaar Power Unlimited slechts f 49,45.
Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog snellller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

YO! POST

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Het meisjesras

Ik heb iets te vragen. Zijn er nu echt zo weinig meisjes die computeren? Hallóóóó, meiden, laat eens wat van jullie horen. Of hebben jullie het te druk met het lezen van flutbladen als Flair en Libelle? Lees eens iets interessants, zoals dit opmerkelijke magazine. Ik wil niet eindigen als de laatste vertegenwoordiger van een uitgestorven ras. En Ben: ik hou van je!

Kim van Gampelaere, Berchem, België.

■ *Het is dat Laura en de PU-eindbaas er een stokje voor staken, maar anders was Ben meteen geëmigreerd naar het rustieke Berchem. (Had je je ook geen zorgen meer over het uitsterven van het ras hoeven te maken...)*

Weggevertje

Jongens, jongens, jongens, waar zijn wij nou helemaal mee bezig? Jullie maken een topblad met de beste games, fantastische beoordelingen (vooral het verslag van Virtua Racing was GI-GAN-TISCH) en prachtige tips waarmee je ieder spel met je ogen dicht en een hand op de rug kunt uitspelen! En dan nog die prijsvragen, een Compaq multimedia PC, niet te geloven! Is Power Unlimited al failliet of worden jullie gesponsord? En dan het blad zelf, dikker dan een telefoonboek (van Lutjebroek, maar toch...). En wat doen jullie? Jullie vragen er slechts f 5,95 voor. ƒ 5,95! Jullie zijn gek of heel rijk; 76 Bladzijden met pure pleasure. Jullie geven het bijna weg!
Maar zonder dollen, PU is een absolute verademing, vergeleken met de andere (Engelse) bladen. Die bieden minder info en kosten toch al gauw zo'n tien tot twaalf gulden. Ik zou zeggen, jongens (en meiden), ga zo door en laat al die zeurpieten in Yo! Post maar een eind in de ruimte o.h.-en.

B. van Gaalen, Den Haag.

■ *Kijk, zo mogen wij het graag horen. Natuurlijk is f 5,95 een vriendenprijsje, maar het kan nog gekker. Als je een abonnement neemt, scheelt je dat zelfs een piek per nummer en betaal je elf keer f 4,95 (dus vul in die bon)! Hoe is het mogelijk! Nee wij zijn niet heel rijk, ja wij zijn absoluut krankjorum.*

Ruud Swart, Ammerzoden



België

Weten jullie eigenlijk wel dat jullie blad ook in België wordt gelezen? Wat moet ik doen als ik een spel wil kopen? Alles uit het hoofd uitrekenen? Of zouden jullie nu eindelijk eens willen beginnen met het vermelden van de Belgische prijzen? Please!

Axel Meersmans, Kortenberg, België.

■ *Wat zijn we weer gul in het nieuwe jaar. Niet alleen vermelden we voortaan de telefoonnummers van de leveranciers en distributeurs in het rapport, maar ook de prijzen van de games in Belgische Franken. Let op, de bedragen geven de prijs bij benadering, dat kan dus van winkel tot winkel verschillen. Alstublieft, dankuwel.*

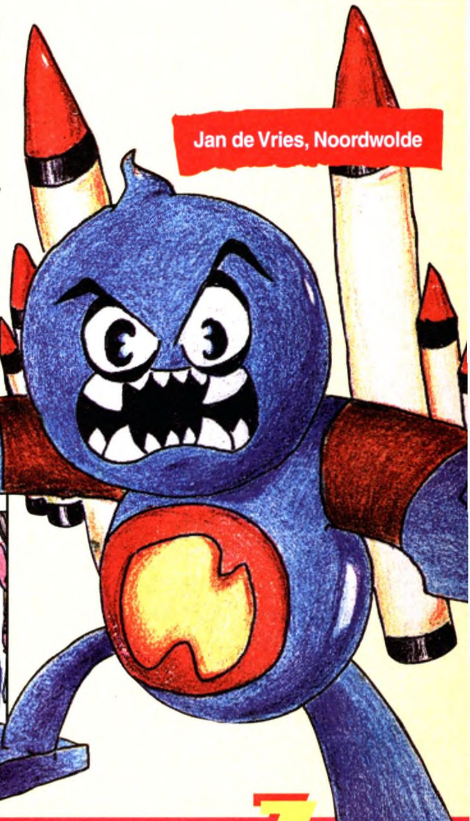
Let op de kleintjes

Slenter ik eens een keertje door de A. Heijn, kom ik bij de tijdschriften en zie daar jullie zevendehands computergameblad liggen. Ik denk: laat ik dat eens bekijken, want voorop staat 'Mortal Kombat 2 voor de Game Boy en Game Gear'. Ha tof, denk ik, hebben ze toch nog iets normaals in dat achterlijke blaadje. Ik kijk op de aangegeven pagina die (hoe bijzonder) nog klopt ook, en zie een paar nietszeggende, niet van nep te onderscheiden, onzuivere plaatjes met een paar lullige teksten erbij. Joh, what the hell heb ik daar nou aan? Wat nou dat er een paar vechters ontbreken? Jullie zijn gewoon een stel verwende reetkevers die perse alles moeten hebben. Goed, ik blader nog wat verder en wat zie ik tot mijn verbazing? Fatalaties, babalaties en friendships voor de SNES en MegaDrive. En waar is de Game Boy gebleven? Waar slaat dat nou op? Stelletje Game Boy discriminerende zombies! Was zeker te duur om erbij te zetten? Als jullie niet snel de special moves voor de Game Boy vermelden, dan is Power Unlimited snel verleden tijd. Ha, daarom schrijf je 'unlimited' dus met een 'd'; het is verleden tijd! Dus flik het niet meer om de Game Boy te vergeten. Helemaal gek geworden!

Paul van Mourik, Reeuwijk.

■ *Als wij iedereen een plezier moeten doen, dan kunnen we een hele editie van Power Unlimited met Mortal-tips uitbrengen! En je denkt toch zeker niet dat we iemand die ons met 'verwende reetkevers' aanspreekt, een gunst gaan bewijzen? Op je knieën, onderkruipsel. Smeken, zul je! Speciaal voor alle overige Game Boy-fans en trouwe PU-fans bespreken wij deze maand Monster Truck Wars.*

Jan de Vries, Noordwolde



YO!





V.R. uut Grûnninge

Jullie hebben een te gek blad, maar zouden jullie iets meer over Virtual Reality willen schrijven? In Groningen staat namelijk in de arcade al een Virtual Reality-machine; een Virtuality 2000 met het extreem toffe aktiespel Zone Hunter. Het kost maar vijf piek per keer en echt waar, je gelooft niet wat je ziet. Het is de ultieme spelbelevenis. Ik zou graag willen weten of er nog meer Virtual Reality-spellen zijn en of die ook naar Nederland komen?

Antoon Reker, Winsum.

■ *Vrijwel iedere redacteur uit het PU-colofon weet je te vertellen dat je voor V.R. ook naar de Funland arcade in de Scheveningse Palace-promenade kunt. Want naast krakers als Ridge Racer, Primal Rage, Daytona USA en Virtua Cop, kun je in Scheveningen ook terecht voor Zone Hunter en het gloednieuwe Dactyl Nightmare 2, twee prachtige Virtuality games (met helm en 3D-joystick). Voor meer informatie kan je overigens bellen met importeur J&R Entertainments (01830-31769). De Belgische V.R.-fans kunnen in Brussel (Bowling Crosley) terecht.*

Megafrustratie

Een tijdje geleden zag ik bij een vriend van mij een stapeltje PU's. Ik bladerde ze 'ns door en vond Power Unlimited een heel heftig blad. Sindsdien heb ik iedere PU gekocht. Gelukkig kon ik afgelopen zomer op de Megafestatie de nog ontbrekende nummers kopen. Ik vond trouwens de Megafestatie eerder een Megafrustratie, maar omdat jullie er waren, was het best wel melig. Ik heb zo'n beetje alle console-systemen in mijn bezit gehad, maar die heb ik iedere keer weer verkocht. Een uitgebreide verzameling is natuurlijk wel mooi, maar daar heb ik niet genoeg geld voor. Mijn broer heeft een Pentium PC en ik heb een Amiga 500 Plus met 2 Mb intern geheugen. Ook deze machine probeer ik te verkopen via Powersales. Ik snap trouwens niet waarom jullie zo moeten reageren op die protestbrieven in de PU van december. Aan het eind zeggen jullie dat er op de redactie een inzameling wordt gehouden voor een museumjaarkaart. Dat is niet zo handig, want zo krijg je alleen maar meer protestbrieven van Amiga-freaks.

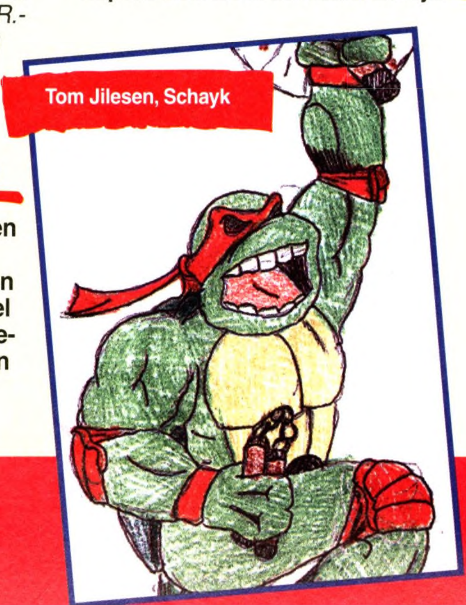
Remco Treep, Vught.

Mamma mia!

Iedere keer als ik wil gaan computeren, zit mijn moeder ervoor. Al mijn Sonic en Atomic Runner-spellen zijn bijna 24 uur per dag bezet. Dankzij Alien 3 is ze helemaal geflipt, want dan ziet zij de melkboer lopen. In Road Rash ziet zij mijn vader rijden (vooral als-ie tegen een auto aan knalt) en Sonic heeft ze al 24.000 keer uitgespeeld, toch blijft ze het een leuk spel vinden. Help! Ik ben de macht over mijn eigen computer kwijt. Ze zeurt al dagen of ik Sonic & Knuckles wil kopen. Gek word ik ervan! Er zijn al drie joysticks verloren gegaan en nu wil ze dat ik een Super Joypad koop. (Dikke schijt!). We krijgen geen beschaafd bord eten meer. Nee, we krijgen een kwak vreten op ons bord en, hup, daar gaat ze weer. Ik krijg er nachtmerries van. Noodkreet aan m'n moeder: Kom als de sodemieter achter die computer vandaan!

Yurriaan van Duyn, Duiven.

■ *Je moeder blijft toch je moeder, dus behandel haar met een beetje respect en, ja, koop die Sonic & Knuckles nou maar. Misschien dat je in koken een nieuwe hobby vindt. Kunnen jullie eerlijk delen. Niks aan de hand dus. Maar wat je ook doet, Yurriaan, pas op voor de melkboer!*



Tom Jilesen, Schayk

Mamma mia! 2

Ik word wakker, ga naar beneden, werk een paar boterhammen en een glas melk achter de kiezen en loop naar de woonkamer. Wat zie ik? Zit m'n moeder achter mijn MegaDrive Splatterhouse 3 te spelen! Krijg nou wat! Een moeder die een van de meest griezelige spelletjes speelt en 'm nog grappig vindt ook.

Ruben Vuijk, Coevorden.

■ *Cool!*

Daytona uut Eindhoven

Liep ik laatst door Eindhoven, toen ik zo'n arcadehal zag. Ik denk, leuk, even rondneuzen.... Zag meteen Daytona USA al staan en dacht 'Wauw!'. Afijn, ik kijk verder, komt er zo'n derderangs eikel aan die iets zwamt van 'Jij mag hier niet komen...' Wat? Even kijken; geen spellen met sex of zwaar geweld... kom ik buiten, blijkt het dat je er niet mag komen als je nog geen 21 bent. Is dit overal zo?

Nick Mattheij, Meerlo.

■ *Jammer genoeg zijn de meeste arcades gekoppeld aan gokhallen en daar geldt inderdaad die leeftijdslimiet. In arcadehallen zonder fruitautomaten zullen ze je nooit weigeren, dus de volgende keer dat er zo'n 'derderangs eikel' op je afstapt, laat je 'm deze PU maar eens lezen. Voordat hij 'm uit heeft, ben jij al tien keer Daytona rond geweest! Wie weet krijg je dan voortaan nog korting ook!*

Ongemolken KOE

De spelcomputermarkt is de grootste geldverspillerij die ik ooit heb gezien. Drie tot vier jaar geleden was ik zo zot om voor f 399,- een MegaDrive te kopen, toen die net uit was. In een periode van twee jaar kreeg en kocht ik daar nog zo'n elf games bij. De hele handel is goed voor f 1837,-. Toen ik vorige maand mijn MegaDrive wilde verkopen, ontdekte ik dat het ding nu nog maar f 289,- kost, inclusief twee spellen en controllers! Depressief als een ongemolken koe ging ik maar even zitten en sloeg het reclamefoldertje van drogisterij 't Kruidvat open. Toen schrok ik mij helemaal te pletter, want daar stonden MD-games in die ik vier maanden eerder bij Intertoys voor f 129,- had gekocht en die nu voor f 39 per stuk werden verkocht! Een vlug rekensommetje leert mij dat mijn Sega-machine plus spellen in drie jaar tijd zo'n 1337 tot 1522 gulden in prijs is verlaagd. Met andere woorden: Mijn bakje is grofweg tachtig procent in waarde gedaald!
Ik vind het uiterst onbeschoft van Sega om haar eerste en beste klanten op deze manier af te zetten. Iedereen zit altijd te zeiken over de prijs van de software (terecht, overigens), maar als je de prijs van de software dan toch verlaagt, doe het dan meteen!

Martijn Ryckaert, Sluiskil

■ *Martijn, we begrijpen jouw frustratie, maar handel is handel en*

YO! KUNST

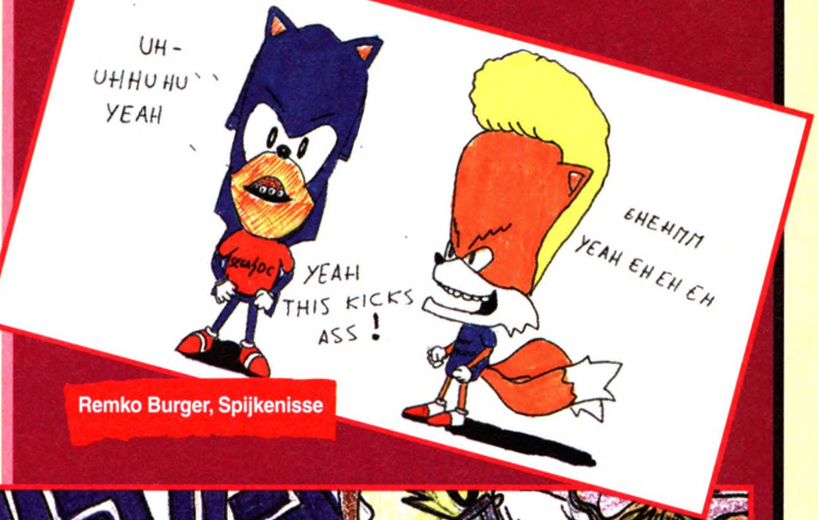
prijzen stijgen en dalen. Je mag bijvoorbeeld blij zijn dat je twee jaar geleden geen 486 PC hebt gekocht. Toen kostten die machines nog rond de vijfduizend gulden, terwijl je nu eenzelfde apparaat voor ongeveer de helft kunt kopen. Ook software is aan prijsverschillen onderhevig en dat heeft veel met grijze import en de verkoop van oude voorraden te maken. Je kan het ook positief bekijken; games die je vroeger te duur vond, kun je soms later voor een prikkie in de uitverkoop halen.

Cheapo

Ik kreeg een ongefrankeerde brief van Cheap 'o' Games. Hebben jullie misschien mijn adres doorverklapt? Als dat zo is, hartelijk bedankt!

Hein van Gerner, Assen

■ *Cheap 'o' Games? Huh? Dacht het niet, want meneer Cheapo kan ons dure adressenbestand natuurlijk nooit betalen!*



Remko Burger, Spijkenisse

Waarom?

Waarom zijn de foto's van de MegaDrive 32X (PU december 1994) zo slecht afgedrukt en waarom worden er haast geen Mega CD-spellen meer gerecenseerd?

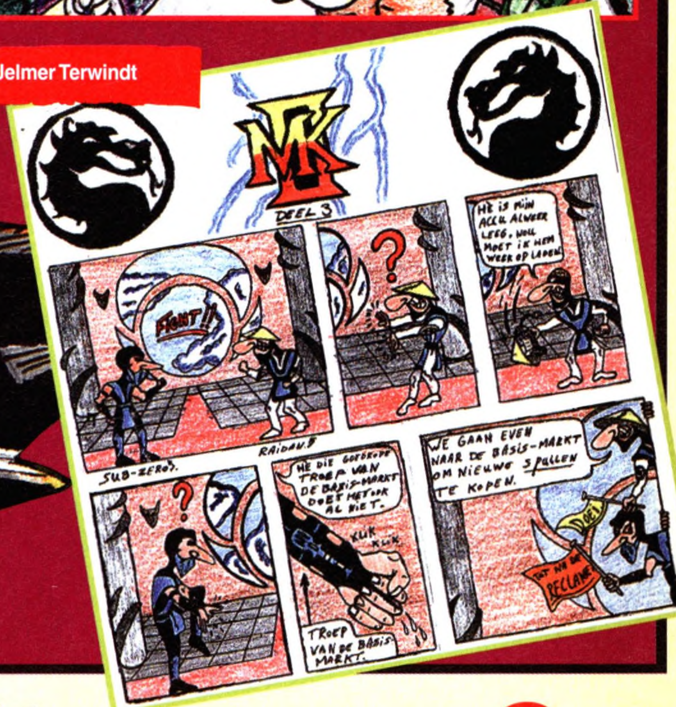
Ronnie Burgwal, Nijkerk.

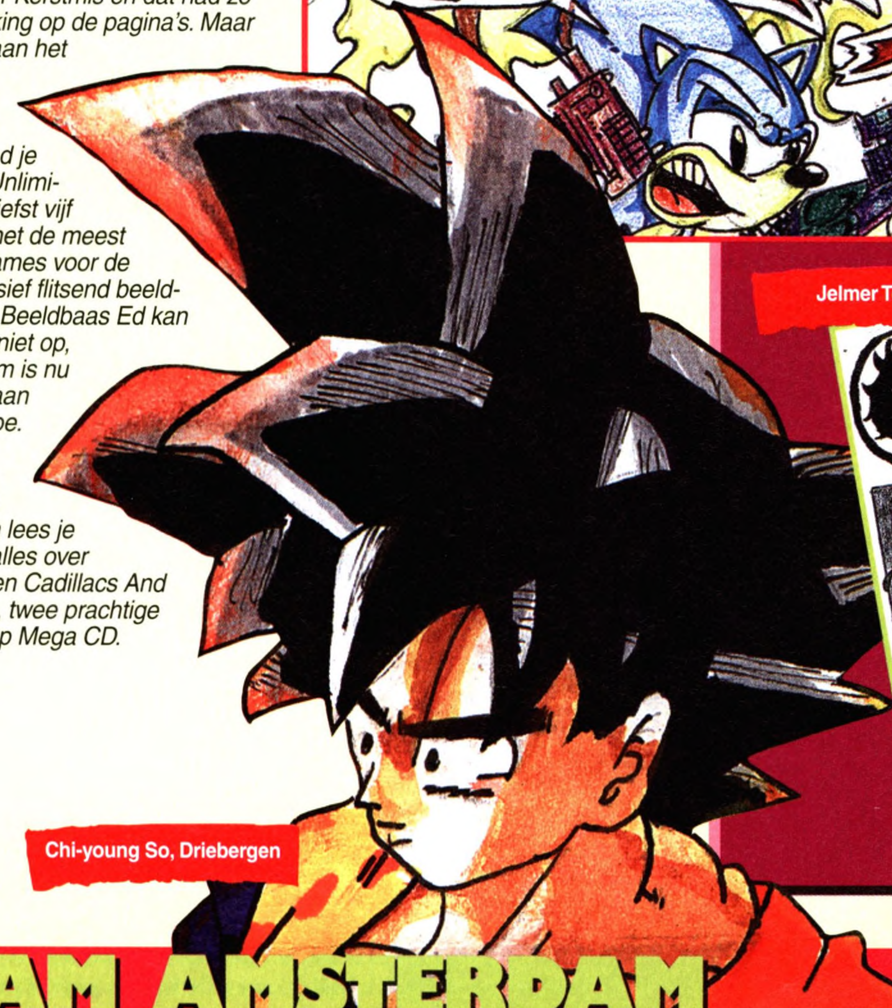
■ *Beste Ron, we zagen de MD 32X voor het eerst in de donkere dagen voor Kerstmis en dat had zo z'n uitwerking op de pagina's. Maar er is licht aan het eind van de tunnel; deze maand vind je in Power Unlimited maar liefst vijf pagina's met de meest recente games voor de 32X, inclusief flitsend beeldmateriaal. Beeldbaas Ed kan zijn geluk niet op, maar Adam is nu dringend aan vakantie toe. Je ziet, niets gaat ons te ver. Bovendien lees je verderop alles over Snatcher en Cadillacs And Dinosaurs, twee prachtige releases op Mega CD.*

Frans Bijkerk, Maastricht



Jelmer Terwindt





Chi-young So, Driebergen

NIEUW!

JIJ WEET HET ZEKER!

Want voor jou is er nu een nieuw en spannend tijdschrift vol wetenswaardigheden dat antwoord geeft op al je vragen over sport, avontuur, dieren en techniek. Leuk en helder geschreven en voorzien van prachtige foto's en duidelijke schema's. Koop ZO ZIT DAT nu in de winkel. Of neem meteen een abonnement! Vul snel de bon in en je krijgt nog een hartstikke leuk welkomstkado ook.



WELKE DIEREN VLIEGEN ONDER WATER?

HOE WERKT EEN TV-STUDIO?

WIE IS DE DUURSTE VOETBALLER?



NU TE KOOP IN DE WINKEL
OF NEEM EEN ABONNEMENT

PRACHTIGE PANORAMA-CAMERA KADO





9x26 cm

Als je nu een abonnement neemt, krijg je deze bijzondere panorama-camera als welkomstkado (Halina, made by Haking). Deze camera laat zien wat andere verborgen houden. In stevige uitvoering, met lichtsterke lens en eenvoudig te bedienen. En ook al zijn de foto's bijna 2x zo breed, toch werkt de camera met gewone fotorolletjes.

Ja, ik word tot wederopzegging abonnee van 'ZO ZIT DAT' (maar voor tenminste een half-jaar). Ik ben het laatste halfjaar geen abonnee geweest. Ik betaal *f* 24,90 voor het eer halfjaar met de acceptgiro die mij wordt toegezonden. Als welkomstkado kies ik voor:

- ❑ de panorama-camera; voor het eerste halfjaar betaal ik *f* 24,90.
- ❑ de eenmalige korting van *f* 5,90 en betaal het eerste halfjaar slechts *f* 19,- i.p.v. *f* 24,90.

Naam .... m/v

Adres ....

Postcode .... Plaats ....

Telefoon .... Geb. datum 6019POW-

Ik ontvang het welkomstkado binnen 4 weken nadat de betaling van het abonnementsgeld binne is. Deze aanbieding is geldig tot 2 maanden na datering van dit blad. Stuur deze bon in een gesl ten envelop zonder postzegel naar: ZO ZIT DAT, Antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem.

BELGIË: Stuur de bon naar ZO ZIT DAT, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Of bel: 03/247.45.9 Een abonnement kost 540 BF. In België ontvang je wel het kado maar mogen wij geen korting aanbied

Bellen kan ook: 023-173544 (tijdens kantooruren).

Je kunt ook een kopie van de bon opsturen.

NIEUW!

Sega Saturn & Sony Playstation



SATURN ALS EEN KOMEET

Alsof er gratis kaartjes voor een concert van Madonna werden weggegeven; in November van het vorig jaar stond heel Japan op z'n kop. Nee, Madonna was er niet maar voor honderden game-shops stonden er rijen van hier tot -inderdaad- Tokyo. Met veel bombarie introduceerde Japan de Saturn en de PlayStation, twee hypermoderne consoles die na de zomer ook Europa moeten veroveren. De ware spelfanaten hoeven echter niet zo lang te wachten, want via het import-circuit zijn de eerste Saturns en PlayStations al in Nederland gearriveerd. Natuurlijk ging Power Unlimited meteen op onderzoek om de beestachtige prestaties van beide machines zelf uit te testen.



Virtua Fighter: arcade kwaliteit.

INSPECTIE

We kijken naar een antraciet-grijs kunststof kastje met wat blauwe knopjes en een tweetal joypads. Even krabben we ons achter de PU-oren, want de eerste Saturn die de redactie onder ogen krijgt, ziet er nogal 'gewoontjes' uit. Het is niet de gelikte, stijlvol glimmende machine die je om zo'n krachtige motor zou verwachten. Maar goed, het binnenwerk is wel even belangrijker. Nieuwsgierig onderwerpen we Sega's Saturn aan een nadere inspectie.

Het hart van de Saturn bevat twee razendsnelle 32-bit processoren (28 MHz), die samen met een groot werkgeheugen (16 Mb), fikse grafische kwaliteiten (o.a. 32.000 kleuren), CD-kwaliteit geluid en een aantal randspecificaties zorgen voor een ongekend snelle en realistische weergave van games. Die spellen koop je op CD-schijfjes die je bovenin de Saturn legt. Naast de spellen kun je ook gewone muziek CD's, photo CD's en CD-G(raphics) op het apparaat afspelen. Dat CD-G is trouwens een weinig gebruikte standaard waardoor je bij je muziek CD's nog extra grafische informatie (songteksten, biografie, hoezen) van de artiest krijgt.

VREEMD

Gek genoeg zien we, direct achter de CD-klep, een cartridge-achtige opening. Vreemd genoeg kon niemand ons vertellen waar die opening voor dient. Geruchten zijn er wel. Het zou een ingang kunnen zijn voor geheugen (SRAM)-uitbreiding. Dit zou helpen bij het sneller laden van de games en bij het wegschrijven van spelinformatie (backup). Ook achterin de Saturn treffen we enkele vraagtekens. Naast de aansluitingen voor stroom, geluid en tv is er nog een opening zonder duidelijke functie. Het zou ons niet verbazen als dit 'slot' bedoeld is voor het koppelen van twee of meer Saturns of voor het aansluiten van een modem zodat je kunt spelen via de telefoonlijn. Achterin vind je verder een ingang voor een full motion video-kaart (de Saturn ondersteunt MPEG1). Voorin plug je twee controlpads. Ook de controls hebben een nieuwe vorm gekregen. Ieder pad heeft zes knoppen (XYZ en ABC) en twee SNES-achtige knoppen bovenop. Het controlpad ligt meteen vertrouwd in de handen.



De nieuw ontworpen controlpad van de Saturn ligt meteen vertrouwd in de handen.

VIRTUA FIGHTER

In Japan wordt de Saturn standaard verkocht met Virtua Fighter. Na een paar seconden laadtijd voor het standaard hoofdmenu (met sjieke grafische grapjes en leuke geluidjes) en een paar seconden extra laden voor het spel, zien we een bijna honderd procent-conversie van Virtua Fighter uit de arcade-hal. De besturing van de ninja's is soepel, de special moves zijn, zoals vertrouwd, weerzinwekkend mooi uitgevoerd en de geluidseffecten klinken als muziek in de oren. Alle animaties vliegen supersnel over het scherm, alleen bij extreem zwaar grafisch stampwerk slaat de motor soms een fractie van een seconde over. Kortom, Virtua Fighter zou al haast een reden zijn om de Saturn aan te schaffen. Jammer genoeg laten de overige titels het tot nu toe een beetje afweten. Terwijl iedereen vol spanning wacht op Daytona USA, waren in Nederland alleen Gale Racer en Wan Chai Connection via de import beschikbaar.

Gale Racer is een uiterst mager race-spel dat de klok weer een paar jaar terugzet en Wan Chai is een Japanse adventure met veel video-fragmenten op twee CD's. We snapten er geen woord van! Een korte videoband gaf gelukkig aan dat er momenteel hard wordt gewerkt aan betere en mooiere titels. Vooral de plaatjes bij Clockwork Knight, Panzer Dragon en Ecco beloven een gouden toekomst voor de Saturn.

NIEUW !



NEPTUNE

Met uitzondering van de wat goedkoop uitziende behuizing, maakte de Saturn een prima indruk op de PU-speurneuzen. Al was dit natuurlijk wel te danken aan de gave conversie van Virtua Fighter. In Japan bleek dat na de introductiedag al 200.000 exemplaren waren verkocht. Volgens Sega moeten er inmiddels meer dan 2,5 miljoen Saturns over de toonbank zijn gevlogen!
Wanneer de Saturn naar Nederland komt, is nog steeds niet bekend maar er wordt gesproken over augustus of september. De machine zal dan waarschijnlijk zo'n 1300 gulden gaan kosten. Wij van Power Unlimited vinden dit een ongehoord hoog bedrag voor een spelcomputer! Hopelijk ontstaat er een fikse concurrentieslag, zodat die prijzen snel zullen dalen. Bovendien is het de vraag of de door ons bekeken Saturn Nederland wel zal halen! In de wandelgangen horen we geruchten dat Sega met de Japanse ervaringen in de broekzak werkt aan een nog betere uitvoering; de Saturn 2. Het zou dus kunnen dat die Saturn 2 voor ons nummer 1 wordt. Confused? Mooi zo, want net voor het sluiten van deze Power Unlimited bereikte ons het bericht dat Sega eind volgend jaar een nieuwe MegaDrive zal introduceren. Deze MegaDrive heeft de 32X-uitbreiding ingebouwd en is -net als de MegaDrive met 32X-extensie- aan te sluiten op de huidige Mega CD. Er zullen dus speciale 32X titels op CD verschijnen (vanaf maart). De Neptune, zoals het apparaat op dit moment wordt genoemd, zal ongeveer zeshonderd piek gaan kosten.
Natuurlijk houden wij je op de hoogte.
Meer info: Sega Nederland, Postbus 366, 1270 AJ Huizen.



PLAYSTATION

STOER

De lichtblauwe PlayStation is iets kleiner (270 x 180 x 60 mm) dan de Saturn, maar de specificaties zijn net iets beter. Ook de PlayStation is bloedsnel (33 Mhz) en biedt foto-realistische 'plaatjes' (16,7 miljoen kleuren) en uitgebreide geheugen-opties (16 Mb RAM, 8 Mb video-RAM en 4 Mb geluidsgeheugen). Sony heeft deze stoere PK's in een eenvoudig, maar modern ogende machine gebouwd met mooie ronde knoppen voor de bediening (power, reset, open). Net als bij de Saturn worden de CD's bovenin de (Double Speed) CD-drive gelegd. Voorin is er ruimte voor twee controlpads. Die pads zijn nogal aan de grote kant met hun dubbele handgreep en vier(!) SNES-achtige knoppen bovenop. Verrassend zijn de gleufjes boven de aansluitingen van de pads. In die gleufjes kun je in de toekomst kleine RAM-kaartjes (memory cards) steken, waarop je allerlei spel-info kunt bewaren. Aan de achterkant vind je, naast de tv- en audio-aansluitingen, input-mogelijkheden voor communicatie (koppeling van meerdere machines of een modem) en nog niet nader gespecificeerde rand-apparatuur.

RIDGE RACER

Het spel dat bij iedere PlayStation wordt meegeleverd heet Ridge Racer, wat jullie natuurlijk ook al uit de arcade-hal kennen. Al vanaf de eerste seconde blijkt dat de PlayStation haar games sneller laadt dan de Saturn. We hoeven er eigenlijk niet eens op te wachten, want bij het opstarten verschijnt de klassieker Galaxians (een Space Invaders-variant). Schiet je alle Galaxians tijdens het laden aan flarden (en dat is knap is die korte tijd) dan krijg je de beschikking over twaalf in plaats van vier wagens. Een leuke knipoog van Sony naar de 'goeie ouwe tijd'.
Er wordt beweerd dat als een spel eenmaal in het geheugen zit, je de CD eruit kunt halen en er een andere CD (met muziek bijvoorbeeld) in kunt stoppen. Al hebben wij het niet uitgetest, het compleet laden van een spel in het geheugen heeft natuurlijk een belangrijk voordeel; bij het spelen ben je niet meer afhankelijk van de traditioneel trage CD-drive, maar put je rechtstreeks uit het snelle RAM-geheugen. Met open mond hebben we naar de kwaliteit van Ridge Racer gekeken. Het spel ziet er net zo fantastisch uit als in de arcade, het is zeker net zo snel en bovendien nog opgekrikt met een aantal extra's (meer spel-opties). Bij gebrek aan een gaspedaal en een lekker in de hand liggend stuur, is Ridge Racer in het begin nogal pittig om te bedienen. Ben je eenmaal gewend aan de uitzonderlijk vette joypad en de besturing van de realistisch slippende race-monsters, dan verloopt de gameplay zonder problemen. Alleen tijdens het verwerken van heel veel grafische informatie (bijvoorbeeld met de overvliegende helikopter in beeld) zien we het spel een fractie van een seconde verspringen. Echt hinderlijk was dit niet. Ridge Racer op de PlayStation is een spel van absolute wereldklasse.



De controlpads van de Playstation zijn nogal aan de grote kant.

NIEUW !

GROTE ZORGEN

Niemand schijnt eraan te twijfelen dat de PlayStation een groot succes gaat worden, en dat terwijl de wereld nog maar naar één spel heeft kunnen bekijken. Een groot voordeel is dat Sony cont(r)acten heeft met uitzonderlijk veel spelproducenten; een slordige 250 bedrijven. Als de meeste titels dezelfde kwaliteit als Ridge Racer laten zien, dan hebben Sega en Nintendo alle reden om zich zorgen te maken. Een echt oordeel kunnen wij jullie nog niet geven, want dat vergt veel meer tijd en een groter aanbod spellen. Wie vergelijkt er nu Virtua Fighter met Ridge Racer? Wel zijn wij vreselijk benieuwd of Sega's Daytona USA net zo flitsend over het scherm blaast als Sony's Ridge Racer. De introductie van de PlayStation staat gepland voor september. Het apparaat wordt getipt voor een straatprijs van ongeveer 1500 piek. Wij van Power Unlimited vinden dit, opnieuw, een ongehoord hoog bedrag voor een spelcomputer! Als die prijs niet zakt, zullen wij 'm voortaan de PayStation noemen.

HEBBEN?

Zeg je vakantieplannen voor deze zomer maar vast af, vraag aan je ouders of je een jaartje school mag overslaan en neem een extra krantenwijk want het worden hele spannende tijden. En dan hebben wij het nog niet eens over Nintendo's Ultra 64 gehad!
Reken maar dat wij ruim op tijd alle apparaten aan een deskundige en loodzware gebruikerstest zullen onderwerpen.
Kun je niet wachten en wil je zo snel mogelijk een PlayStation of Saturn in huis hebben, dan kun je voor meer info bellen met importeur Game World uit Rotterdam, telefoon 010-4369350.
Besef wel dat de prijzen via de import aanzienlijk duurder zijn en dat je niet hoeft te rekenen op Nederlandstalige of Engelstalige handleidingen.
Bovendien worden beide spelconsoles pas na de Nederlandse introductie door Sega en Sony (technisch) ondersteund.



Het spel Ridge Racer wordt bij elke PlayStation meegeleverd en is van absolute wereldklasse.

MULTIMEDIA VAN MORGEN

SoundBlaster & PC 3D-kaart

Misschien zegt de naam Creative Labs je niet zoveel maar SoundBlaster natuurlijk wel. Creative Labs is het bedrijf dat de SoundBlaster ontwikkelt. Maar dit multimedia bedrijf doet nog veel meer waar wij gamers nu en in de nabije toekomst van zullen gaan genieten.



Creative Labs is er onlangs in geslaagd de hele inhoud van een 16 bit SoundBlaster kaart in één chip, de Vibra 16, te proppen. So what? Nou dat betekent dat computerfabrikanten binnen afzienbare tijd deze zeer goedkope chip op het moederbord van de computer gaan plaatsen. Er komt dan weer een poort vrij en bovendien wordt de computer goedkoper.
Vind je het geluid van de 16 bits kaarten niet genoeg dan kun je alsnog de Blaster AWE32 aanschaffen. Deze kaart bevat speciale DSP-chips die niets anders doen dan geluidsdata verwerken. Games die daarop inspelen, hoeven dan minder kostbaar RAM-geheugen voor het verwerken van geluid te gebruiken. In andere woorden de gamesontwikkelaars kunnen de spelletjes beter programmeren. Het zal echter nog wel even duren voordat dit de standaard wordt.

PC 3D-KAART

Spectaculairder is dat Creative Labs in het geheim een PC 3D-kaart aan het ontwikkelen is. De speciale 3D-engine zoals dat heet, zal alle berekeningen, nodig voor het creëren van 3D gamewerelden, van de hoofdprocessor overnemen.
Neem Doom bijvoorbeeld. Veel mensen denken dat dit spel een echt 3D spel is. Dat lijkt ook wel zo maar in feite kun je je slechts beperkt verplaatsen in het spel. Je kunt immers niet omhoog kijken en werkelijk gaan waar je wilt. Bovendien zijn de monsters nogal bitmapped als je dichtbij komt. Dat komt doordat de rekenkracht van huidige computers nog steeds te kort schiet. Zorg je ervoor dat je een deel van de 3D berekeningen overlaat aan een speciale chip dan komt er ruimte vrij voor de hoofdchip om zich op andere aspecten van het spel te concentreren. Dat is precies wat Creative Labs' 3D kaart (we mochten de codenaam nog niet van ze vermelden) zal doen. Ergens in 1995 komt de kaart op de markt. Hoogstwaarschijnlijk betekent het een revolutie in 3D gaming op de PC. De games zullen veel realistischer en soepeler over het scherm lopen.



KOPIEREN

CD-ROM's kopiëren of zelf maken is een dure bezigheid. De meeste CD-ROM 'branders' kosten al snel 10.000 gulden. Creative Labs brengt begin 1995 echter een CD-ROM brander op de markt die rond de 3500 gulden gaat kosten. Veel te duur voor de gamer maar het is wel een teken aan de wand. Nog even en we kunnen thuis gewoon CD-ROM's branden. Dat brengt natuurlijk wel een aantal problemen met zich mee. Kopiëren van software is illegaal en tot dusverre ondernamen CD-ROM fabrikanten niets om het kopiëren van CD's te voorkomen. Logisch want het was te duur. Maar nu komt het branden van CD-ROM's steeds meer in het bereik van de gewone man. Hmmm, ook voor de software-piraten dus.

EVEN VOORSTELLEN

Branderige oogjes, slaapgebrek, blaren op de duimen, ondervoeding, verscheurde relaties; de heren en dame van het PU-team gaan tot het uiterste om de allernieuwste games te testen. Niets gaat ze te ver. Soms zijn ze vol lof, soms diep bedroefd. Kwaliteit en speelplezier, daar gaat het om bij hun kritische beoordeling van de spellen. Deze maand vroegen we ons testteam naar hun mening over het fenomeen wintersport. Lees en huiver!

BETER WETEN?

Je denkt dat je het beter kan? Kom maar op! De redactie van Power Unlimited lust je rauw. Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM



DAVID

Wintersport? Wat ik van wintersport vind? Dat doe ik dus nooit meer. Eén keer heb ik de lange latten ondergebonden. Dat was nog in de tijd van de skischoenen met veters. Die dingen waren altijd bevroren, je kreeg je schoenen nooit meer uit. Ontelbare malen ben ik van die sleepliften geknald. Nee, daar waag ik m'n kostbare muishandjes niet meer aan.

SPEL VAN DE MAAND:
JURASSIC PARK 2 SNES



THOMAS

Wintersport vind ik een aanslag op het milieu, aldus de man die zo natuurvriendelijk is dat ie zelfs 'green-piest'. Nee, wintervakanties breng ik altijd door in een Natuurvriendenhuis in het Zwarte Woud. Lange wandelingen door de bossen en 's avonds met z'n allen volksdansen, dat is pas genieten.

SPEL VAN DE MAAND:
LEMMINGS PC CD-ROM



BJØRN

Man, ik heb 't al koud als ik m'n sokken vergeet aan te trekken in bed. Als ik 's winters al tijd heb om op vakantie te gaan (druk, druk, druk, de fax staat niet stil) dan zoek ik de warmte op. Surfen op Jamaicaanse golven, dat vind ik pas wintersport.

SPEL VAN DE MAAND:
BOOGERMAN MEGADRIVE



BEN

Wintersport is me veel te gevaarlijk. Je loopt nog meer risico dan bij een fietstocht door Amsterdam. Het is dat m'n vriendin elke winter perse de sneeuw wil opzoeken, anders bleef ik lekker thuis. En zonder PC ga ik sowieso niet mee!

SPEL VAN DE MAAND:
MAGIC CARPET PC CD-ROM



LAURA

Wat is het toch een watje hè die Ben. Elk jaar kost het me meer moeite om dat mannetje mee te krijgen. Ik hou enorm van wintersport. Ik zou wel het hele jaar kunnen skiën. Hoe harder het gaat, hoe beter.
En dan die skileraren, wat een stukken!

SPEL VAN DE MAAND:
ESTATICA PC CD-ROM



MICHAEL

Wreed man, wintersport. Dat doet me weer denken aan die tijd bij de mariniers. Kilometers met volle bepakking langlaufen, jongens onder elkaar, tentje in de sneeuw, camouflage pakken. Ik word sentimenteel als ik er aan denk.

SPEL VAN DE MAAND:
SAMURAI SHOWDOWN PC CD-ROM



KEES

Dit jaar ga ik snowboarden in Val d'Isère. Ik heb met Michael dat spel gespeeld op de SNES en dat was zo gaaf.
Knokken tegen de elementen, ultieme aktie daar kan zelfs Mortal Kombat niet tegenop.

SPEL VAN DE MAAND:
SAMURAI SHOWDOWN PC CD-ROM



ADAM

Ik ga pas op wintersport als ik een Ferarri Testosteron heb, aldus Adam. Dat lijkt me te gek. Met zo'n rooie bolide door Chamonix of St.Moritz scheuren. Nog even sparen dus, maar ik heb al een hotel geboekt voor 2043. Lech, here I come!

SPEL VAN DE MAAND: REN & STIMPY SNES

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredactie van Power Unlimited bestaat uit:

ED

Man, ik ben zowat op de ski's geboren! Tijdens m'n eerste afdaling had ik de luiers nog om, viel nog lekker zacht ook. Ook dit jaar ben ik weer van de partij. Het is alleen de vraag of m'n vrouw meegaat, want die denkt dat ze onze prachtige dochter geen week kan missen.

SPEL VAN DE MAAND:
BREAKTHRU PC

EDWIN

Ik kan dit jaar niet op wintersport, aldus PU-baas Edwin. Ik was begin december zo gestresst van die gasten van de redactie dat ik al m'n vrije dagen op heb moeten nemen. Misschien met Pasen naar Hoofdorp, daar heb je zo'n kunst-skibaan met dennenaalden.

DAMES EN HEREN POWER UNLIMITED PRESENTEERT: DE POWER top-10

Het is jullie gelukt! Op veler verzoek starten we vanaf dit nummer weer met een maandelijks terugkerende top-10. In de Power top-10 vind je voortaan drie lijstjes op deze pagina; Nintendo (SNES en Game Boy), Sega (MegaDrive en Game Gear) en PC (diskettes en CD-ROM). De posities van de games hebben altijd betrekking op de verkoopcijfers; de nummer 1 in de Nintendo-lijst is dus het best verkochte Nintendo-spel van die bepaalde periode. Omdat we voor het maken van Power Unlimited ongeveer een maand nodig hebben, geven we je dus de scores van de vorige maand. Met andere woorden, deze februari-PU verschijnt in januari, dus volgen hier de lijstjes van december. Snap je het nog? Bovendien zal je ook regelmatig oudere games in de top-10 aantreffen. Dat betekent meestal dat ze in prijs zijn verlaagd en opeens weer goed verkopen.

NINTENDO POWER top-10



1. Donkey Kong Country (SNES)
2. Donkey Kong (Game Boy)
3. Warioland (Game Boy)
4. The Lion King (SNES)
5. Super Marioland 2 (Game Boy)
6. Super Marioland (Game Boy)
7. Super Mario All Stars (SNES)
8. Ducktales 2 (Game Boy)
9. Street Racer (SNES)
10. Jungle Book (Game Boy)

SEGA POWER top-10



1. The Lion King (MegaDrive)
2. The Lion King (Game Gear)
3. Sonic & Knuckles (MegaDrive)
4. Mortal Kombat II (MegaDrive)
5. Ecco II (MegaDrive)
6. Aladdin (MegaDrive)
7. Sonic 3 (MegaDrive)
8. Formula 1 GP (MegaDrive)
9. Sonic Triple Trouble (Game Gear)
10. FIFA Soccer II (MegaDrive)

PC POWER top-10



1. King's Quest VII
2. Wing Commander 3
3. Falcon Gold
4. Rise Of The Robots
5. Dragon Lore
6. Cyberwar
7. Kyrandia 3
8. Voyeur
9. Hell
10. Under A Killing Moon

De Power top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met VROOM & DREESMANN SB HOMESOFT

MAGIC CA

Bullfrog heeft het weer eens voor elkaar: met Magic Carpet hebben ze een spel gemaakt dat wat mij betreft even intens en speelbaar is als Doom. Een niet geringe prestatie van de makers van Populous, Powermonger en vooral Syndicate.



Handig, die schemerhanden.



Pfff, waar komt toch die hitte vandaan?



Nu zou 't een beschermde diersoort zijn.



Laat hem 't maar opknappen.



Joehoe, ondoden, deze kant op.



De concurrentie.

1001 TAPIJTEN

In Magic Carpet vlieg je op een tapijt van een bekend merk door vijftig werelden die worden bevolkt door vliegende draken, reusachtige wespen, agressieve apen, vechtende ondoden, wormen en nog wat gewone mensen.
Het is je taak om die mensen te helpen bij het bestrijden van het vliegende, lopende, en kruipende gespuis. De wezens horen namelijk niet in deze werelden thuis. Ze zijn er terechtgekomen doordat ene Molenubar het natuurlijke evenwicht verstoorde. Vliegend op je tapijtje kun je dit evenwicht herstellen door goudkleurige Manna te verzamelen. Soms hangt de Manna zomaar ergens in de lucht, maar de meeste Manna komt pas vrij als je een tegenstander hebt neergebliksemd.

SPREUKEN SCHIETEN

Zodra de Manna is vrijgekomen moet je het claimen, oftewel wit verven. Dat doe je met een speciale Mannaspreuk die je in de eerste wereld kunt vinden. Deze spreuk uitvoeren is, net als met alle spreuken in dit spel, heel simpel. Je hoeft de spreuk alleen maar te selecteren en vervolgens kun je hem met een van de vuurknoppen onbeperkt gebruiken. Ditzelfde geldt ook voor je belangrijkste wapen: vuurballen die nooit opraken. In de loop van het spel kun je heel wat spreuken vinden die allemaal 'verstopt' zitten in duidelijk herkenbare stenen kruiken. Je kunt maximaal twee spreuken tegelijk selecteren. Zo blijft het lekker overzichtelijk (en trouwens, je hebt toch maar twee handen).

ALL-ROUND TAPIJT

Maar wat is er nou zo bijzonder aan dit spel? Tot nu toe klinkt het inderdaad een beetje als een omslachtige shoot'm up. Feitelijk is dat het ook, maar dat zegt niets. (Doom is eigenlijk ook een simpele shoot'm up, maar dat maakt het niet bepaald een slecht spel.) Bijzonder, om te beginnen, is de snelheid waarmee je over het gevarieerde landschap kunt vliegen. Het land en de zee onder je zien er werkelijk prachtig uit. Wat vliegbewegingen betreft heb je alle mogelijkheden die je van een beetje vliegend tapijt mag verwachten; omhoog en omlaag vliegen, loopings maken, vooren achteruit vliegen, stilhangen in de lucht, met de joystick in combinatie met de pijltjestoetsen kan het allemaal. Neerstorten of van je vliegende tapijt vallen is geen probleem want dat kan gewoon niet.

CONCURRENTIE

Vliegen en schieten, daar komt het op neer. Totdat je onverwacht een andere gast op een vliegend tapijt tegenkomt. Deze, door de computer bestuurde, tovenaar ontpopt zich al snel als een concurrent. Net als jij is hij namelijk uit op Manna, die hij claimt door het rood te 'verven'.
Toch hebben deze concurrenten ook voordelen. Zij worden namelijk ook door de monsters aangevallen en net als jij vechten ze genadeloos terug. Scheelt weer mooi een paar tegenstanders.

ARPET



De concurrenten bieden nog een groot voordeel. Als ze voldoende Manna hebben ingepikt en opgeslagen in hun kasteel, is het mogelijk om zo'n kasteel aan te vallen en met de grond gelijk te maken. De Manna komt vrij en alles wat je dan nog hoeft te doen, is de Manna jouw kleur te geven en afwachten tot een van je luchtballonnen de Manna naar jouw kasteel heeft gebracht.

MULTI-PLAYER CARPET

Magic Carpet heeft een aantal opties die het spel extra bijzonder en aantrekkelijk maken. Om te beginnen is er de mogelijkheid om het spel met maximaal 8 spelers tegelijk over een netwerk te spelen. De computergestuurde tovenaar verdwijnt dan en maakt plaats voor de tapijtjes van de menselijke spelers. (Wel jammer dat je ook in dat geval niets van jezelf ziet. Een hand in beeld kan soms wel zo prettig zijn.)

3D CARPET

De tweede bijzondere mogelijkheid is het spel spelen met een 3D-bril. Dit vereist wel een extra snelle PC aangezien de computer voor die 3D-beelden twee keer zoveel moet rekenen, maar het resultaat is de moeite waard. Met het roodgroene brilletje (dat bij het spel wordt meegeleverd) op je neus en een lekker groot beeldscherm krijg je het gevoel dat je zo je hand in het scherm kunt steken. Op deze manier krijg je tevens een aardige indruk van hoe het zou zijn om dit spel met een Virtual Reality helm te spelen.

VR CARPET

Dat brengt me bij de derde bijzondere mogelijkheid. Inderdaad, VR. Als je zo gelukkig en zo rijk bent dat je een Forte VFX 1 VR-helm (binnenkort in Nederland te koop?) in je bezit hebt, dan kun je je helemaal laten omgeven door de 50 magische werelden en het spel besturen met de bijbehorende Cyberpuck, oftewel de VR-versie van een gamepad. Now you're really playing with Power, en met geld, want zo'n VFX 1 kost op het ogenblik in Amerika zo'n slordige tweeduizend piek. Veel goedkoper zullen ze op korte termijn niet worden maar tot dat wel gebeurt is de 3D-optie een heel behoorlijk alternatief. Maar ook zonder al deze extra's is Magic Carpet een bijzonder en intens spel dat je heel wat uurtjes kan bezighouden, want zelfs met de onbeperkte voorraad vuurballen is het vanaf de vijfde wereld een avondvullende klus om het evenwicht van één wereld te herstellen.

De volgende generatie computerspellen staat klaar om de gamerswereld te veroveren en Magic Carpet is daar een goed voorbeeld van. Helaas heeft deze volgende generatie spellen ook een volgende generatie chips nodig om op snelheid te blijven. In dit geval minimaal een 486 met 4 Mb RAM en eigenlijk liever een Pentium met 16 ! Mb RAM. Maar dan zie je ze ook werkelijk vliegen.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Zeer fraai vliegwerk
- ▲ Multiplayer, 3D en VR-optie
- ▲ Gevarieerde tegenstanders
- ▼ VR-optie is duur

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2680
Systeemvereisten: minimaal 486 PC, 4 Mb RAM, 2 Mb schijfruimte, DOS 5.0, muis.
Aanbevolen: Pentium, 16 Mb RAM, SVGA kaart en monitor, joystick of gamepad, Forte VFX 1 VR-helm.
Fabrikant: Bullfrog
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

9



Alleen op de zee.



M'n vlaggeluchtschip.



Come and get it, sucker!

SAMURAI SH

Elke maand wissel ik bij de bank minstens de helft van mijn Power Unlimited-salaris om in guldens. Waarvoor? Voor Samurai Showdown natuurlijk, de absolute arcade-topper! En nu is het dan eindelijk zover; de cartridge torent uit mijn SNES. Begin alvast maar te mediteren, want zonder geestelijke voorbereiding blijft er niet veel van je over.


De gifwolk van Gen-An Shiranui.


Springende leeuw van Kyoshiro.


Pak 'm Poppy!

ONTBERINGEN

Samurai Showdown is op het eerste gezicht een standaard one-on-one-beat'm up. Twaalf characters, die je in een vs. computermode moet bestrijden om uiteindelijk oog in oog te komen met de geheimzinnige krijger Shiro-Tokisada Amakusa. Maar voordat je zover bent, zul je veel moeten leren en een hoop ontberingen moeten doorstaan. Samurai Showdown is een vechtspel in de ware zin des woords, the Way of the Warrior. Niet voor doetjes maar voor de echte krijgers, strijders met eergevoel.

POWER-HIT

Ik zal je een klein eindje op weg helpen. Om te beginnen met de knoppen. Met de A-knop schop je en met de B-knop punch je, druk je A+B tegelijkertijd in, dan voer je een Power-Hit uit. Als je je zwaard tijdens het gevecht kwijtraakt, is het zaak dat je het zo snel mogelijk weer terugkrijgt, maar staar je niet blind op je wapen, ook zonder zwaard kan je nog flink van je afbijten. Door twee keer achter elkaar snel op de D-pad te drukken (naar voren of naar achteren), voer je een 'Dash' uit. Altijd handig als de grond je te heet onder de sandalen wordt.

WOEDEMETER

Er kan een situatie ontstaan, waarin je oog in oog met je tegenstander staat en jullie wapens tegen elkaar aan 'kleven'. Druk in dat geval herhaaldelijk op de B-knop om het zwaard uit de handen van je tegenstander te gooien. Doe je dat niet vlug genoeg, dan heb je kans dat je de rest van de ronde achter de feiten aanloopt, jam-

OWDOWN



Donkere donder.

merend op zoek naar je wapen. Mocht je toch zo onhandig zijn dat je inderdaad je zwaard kwijt bent en er komt een vijand op je af, klaar om je hoofd af te hakken, druk dan wederom vlug achter elkaar op de B-knop om zo met je blote handen zijn slag op te vangen.
Tijdens het gevecht komen er af en toe objecten naar beneden vallen. Twee van de drie keer zijn dit Power-Up's, zorg ervoor dat je ze eerder te pakken hebt dan je vijand. Maar pas op! Soms is het een bom, die je maar beter kan ontwijken.
Behalve de gewone levens/energiemeter zie je onderin beeld een 'woede-meter'. Word je een paar keer flink geraakt, dan gaat deze meter knipperen en kun je voor een korte periode met SuperPower aanvallen. Een waarschuwing: als je te heftig gebruik maakt van je wapen kan het gebeuren dat het breekt, doseer je aanvallen dus.

LIEVELINGETJE

Omdat er zoveel karakters zijn, zal ik je alleen van de lekkerste een beschrijving geven en hun special moves aan je verklappen. Mijn lievelingetje is Nakoruru: 'De verdediger van de natuur'. Samen met haar adelaar strijdt zij tegen iedereen die het milieu vervuilt.
Haar zwaard kreeg zij van haar overleden vader. Bij haar sterkste special moves maakt Nakoruru gebruik van haar roofvogel. Afrollen van je tegenstander en op A drukken zorgt ervoor dat ze door Mamaka de Adelaar wordt opgepikt. Nogmaals op A drukken en ze schiet als een allesvernietigende bliksem op haar tegenstander af. Als je tegen de rand van het scherm aanspringt en vervolgens wegstuurt, maakt ze een driehoeksprong (bekend uit Art of Fighting I & II). Je laat Nakoruru een worp uitvoeren door dicht bij je tegenstander naar hem toe te sturen en de B-knop in te drukken.
Mijn andere favoriet is Galford, de eerste Yankee-Ninja. Een strijder tegen het kwaad in de USA (hij heeft dan ook nog heel wat werk voor de boeg...), die net als Nakoruru wordt bijgestaan door een dier, in dit geval de trouwe viervoeter Poppy. Je kunt deze bloeddorstige Pitbull op drie verschillende manieren op je tegenstander afsturen: afrollen van je tegenstander af en op A drukken (Machine Gun Dog), afrollen van je tegenstander af en op B drukken (Dog Run), afrollen van je tegenstander af en tegelijkertijd op A en B drukken (Diving Dog). Los van deze spectaculair uitziende aanvallen heeft Galford nog een hele ingewikkelde truc achter de hand: druk naar je tegenstander toe en vervolgens rol je af van je tegenstander weg en druk je A of B voor een Ninja Teleport-move. Succes verzekerd.

EINDBAAS-CODE

Omdat ik weet dat jullie kicken op extraatjes, geef ik jullie hier de code om met eindbaas Shiro-Tokisada Amakusa te spelen: Als je bij het opstarten het woord 'Takara' ziet verschijnen, druk je achtereenvolgens op A, Y, X, B. Doe je dit correct, dan zul je een kreetje horen. Vervolgens start je in de VS-mode of de Countdown-mode. Bij de character-select druk je dan tegelijkertijd op de L- en R-knop en selecteer je Amakusa door op een gekleurde knop te drukken.
Hier zijn bovendien de special-moves van de eindbaas: Geest-Hakker: afrollen van je tegenstander weg + Y, Donkere Donder: X, Y, B en A tegelijkertijd, Megaton Meteoor: voer een schermrand-sprong uit (zie boven) en druk op X, Teleport naar voren: afrollen naar je tegenstander toe en Y, Teleport naar achteren: afrollen naar je tegenstander toe en B.



Nakoruru & Mamakama in vogelvlucht.



Skull-worp van TamTam.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	9⁵
SPEELBAARHEID	10

- ▲ Niet voor doetjes
- ▲ Poppy, Mamaka, Amakusa
- ▲ Countdown-mode
- ▼ Sproeiende arcade-bloed is eruit gehaald

SNES
Prijs: ƒ 169,- / Bfr. ca. 3050
Fabrikant: Takara
Distributeur: Ludi Games
Telefoon: 00-3227352363

9⁶

Wat betreft dit niet te evenaren vechtspel heb ik maar één puntje van kritiek: waar is het in het rondspuitende bloed gebleven? Dat is de enige reden dat dit spel van mij geen tien krijgt. Kijk maar eens in de arcade als je wilt zien wat echt bloedvergieten is. Voor de rest is Samurai Showdown een getrouwe kopie van de arcade-versie. Je vraagt je af hoe ze al die aktie in zo'n kleine cartridge hebben kunnen krijgen.
MICHAEL



DRAGON BALL Z 3

Ha, een vervolg op Dragon Ball Z komt eraan! Maar of we hier nu zo ontzettend veel mee opschieten? Hmm, ik vraag 't me af. Natuurlijk blijft Dragon Ball Z een van de betere knalspellen waar menig vechtersbaasje goed mee uit de voeten kan, maar deel 3 voegt weinig toe aan de vorige episoden van deze 'Kick Some Ass' Manga.

POPULAIRE STRIP

Zoals jullie wellicht al weten is het spel Dragon Ball Z gebaseerd op een van de populairste Japanse Manga-comics. De tweehonderd albums, waar Kees het in de PU van november over had, zullen inmiddels al weer aangevuld zijn met de nodige nieuwe stripavonturen van de Drakenballen zoekende mannetjes en vrouwtjes. Een aantal van deze Manga karakters uit de vorige delen zijn ook nu weer van de partij, aangevuld met enkele nieuwe gezichten. Maar het lijkt erop of ze in hun vrije tijd weinig nieuwe moves hebben bedacht en geoefend. De vechtcapaciteiten van de Dragon Ball Clan laat nog steeds veel te wensen over en komt een beetje slap over, ondanks de fenomenale energy-blasts waarmee ze hun tegenstander in no time naar een andere wereld kunnen helpen.

GEEN KATTEPIS

Wat is dan toch zo speciaal aan Dragon Ball Z 3? Het zijn de graphics die het spel zo bijzonder maken. Ook in deel 3 ziet het er allemaal weer piekfijn uit. De karakters zijn tot in de details uitgewerkt en de settings van de tweegevechten zijn waanzinnig. Tijdens het spelen lijkt het af en toe wel alsof je in een of andere Manga film terecht bent gekomen. Geen kattepis dus! Je kunt kiezen uit negen totaal verschillende figuren. Daarnaast kun je ook nog eens een keuze maken uit negen achtergronden: van een groene weide tot en met high in the sky temidden van een heuse onweersbui. Voor elke gemoedstoestand dus een achtergrondje.

ENERGY BLAST

Elk karakter in Dragon Ball Z 3 heeft de gave om een energiestoot te ontwikkelen waar je bek van openvalt. Het is een move die niet altijd werkt, maar als je eenmaal de smaak te pakken hebt, kun je in een paar seconden je tegenstander compleet van het beeldscherm vegen.
Zo'n vernietigende straal oogt spectaculair en is in het begin leuk om te gebruiken, maar van het daadwerkelijke (wo)man-to-(wo)man gevecht komt op die manier natuurlijk niets. Vooral niet omdat de ontvangende partij op een gegeven moment geen kant meer op kan en maar moet afwachten of deze ultieme aanval dodelijk is of niet. Een gevoel van machteloosheid is wel het laatste waar je op zit te wachten bij een vechtspel.


Take that from the fat man.


Voor de kleintjes gaan we op onze knieën.


Een overwinningsroes?


Kom naar beneden eikel!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁹
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	6⁷

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Goed uitgewerkte karakters
- ▲ Mooie behang
- ▼ Eentonig

SNES
Prijs: ƒ 199,- / Bfr. ca. 3580
Fabrikant: Bandai
Leverancier: Game World
Tel. 010-4369350

7⁸

Een echte topper zal Dragon Ball Z nooit worden, daarvoor is de concurrentie van Mortal Kombat II en Samurai Shodown te groot. Maar zou het niet geweldig zijn als de gameplay van één van de concurrenten gecombineerd zou kunnen worden met de graphics van Dragon Ball Z? Laten we hopen dat het er ooit van komt. Tot die tijd is Dragon Ball Z alleen een must voor de liefhebber die alles in huis wil hebben.
THOMAS



X-KALIBER 2097

In 2097 is het alweer een puinzooi. Geen parkjes om in te wandelen en het gespuis regeert over stad en land. Gelukkig hebben we een held. Slash is de grote man met het grote zwaard die het wel even tegen de bad guys op zal nemen. Effe kijken... wat missen we nog? Oh ja! Een vrouw. Oké dan, de mooie vrouw van dit verhaal is Alix. De ingrediënten zijn aanwezig! Let's slash!

SLECHTERIK

De bad guy van X-Kaliber 2097 is Raptor. Hij regeert over Neo New York met een leger van bloeddorstige 'morphs'; mutanten die gecreëerd zijn door Dr. Blast, één van de wetenschappers die bij Raptor in dienst is. Er staat maar één man tussen Raptor en absolute wereldmacht: Slash!

Slash is één van de twee leden van Neo New York's Special Forces team. Hij is gewapend met X-Kaliber, een magisch bliksemschietend zwaard. Daarmee kan hij in z'n eentje de morphs van Raptor in mootjes meppen. Als Raptor Slash niet kan krijgen, dan wil hij zijn zwaard. Koste wat het kost. Alix is de andere helft van het Special Forces duo. Ze is de leidster van een revolutionair team dat het opneemt tegen Raptor. Een maatje van Raptor, Kane genaamd, heeft Alix ontvoerd. Kane weet dat Slash haar zal proberen te bevrijden met behulp van X-Kaliber en zal hem samen met Raptor warm ontvangen.

HAKKAA!

Een slim plannetje zo op het eerste oog maar wat komt ervan terecht? Niks! Nop! Nada! Zero! Helemaal totally nothing! Slash is namelijk de held van dit verhaal en dat zal Raptor weten ook. Hakkaa! Vrolijk hakkend huppelt Slashie van level tot level terwijl de koppen van de morphs rollen als overrijpe tomaten. Niet dat die morphs nou niks voorstellen. Ze zijn zelfs een beetje veel te ingewikkeld in elkaar geknutseld voor een sukkel als Raptor. Hier moet iets of iemand anders zich mee bemoeid hebben!

SPRUX

Als Slash eindelijk Raptor in het stof heeft doen bijten, kruipt uit datzelfde stof een andere ugly bastard omhoog: Spuke. Spuke is een andere morph-baas die Slash naar een nog gevaarlijker mannetje leidt: Krux. Krux is de grote machtige drijfveer achter Raptor's rijk; een vreselijk, interdimensionaal monster, de baas der bazen, de Oppersmurf! Hij regeert over de aarde met een intergalactisch terreurleger; Raptor was slechts de stroman die de bevelen van Krux uitvoerde!

Hoewel X-Kaliber's graphics aardig zijn en ik platformspellen wel aardig vindt, is dit toch wel een fantasieloos geval. Dat leveltje afwerken om naar een eindbaas te komen, komt mij zo ondertussen m'n keel uit, vooral als er ook geen schijntje originaliteit aan te pas komt. Het mooiste aan het spel is nog wel de muziek. Echte cybertechno van de door de gamewereld grootgebrachte band Psykosonik. Vergelijk X-Kaliber met een serie als Knightrider, A-Team of Beverly Hills 90210. Elke aflevering lijkt op elkaar maar ze zijn wel onderhoudend en vermakelijk.

BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS	7^{8}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	5^{5}
SPEELBAARHEID	7^{0}

- ▲ Cyber-techno soundtrack
- ▲ Twee speler mogelijkheid
- ▼ Gaaaaaaap
- ▼ Weinig levels

SNES
Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Activision
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

7^{1}



Ingesloten!



U rijdt veel te hard!



Pas op voor hellevuur.



Gevecht op hoog niveau.

BOOGE

De wereld is een vervuilde, vieze, stinkende zooi en de lucht is niet meer te pruimen. Dat vindt ook Professor Stinkbaum, een hyper-intelligente wetenschapper die denkt de oplossing te hebben voor dit probleem. In zijn prachtige laboratorium pruttelen de potjes en pannetjes met experimentele goedjes. Dan komt Snotty op de proppen om de boel eens goed af te stoffen...



SNOTTY

In het laboratorium van Professor Stinkbaum staat een machine die alle troep en vervuiling verwijdert van de aarde door het naar de X Crement-dimensie te verbannen. Snotty Ragsdale is een miljonairszoon die het allemaal niet zo vertrouwd. Waar gaat die troep in werkelijkheid naartoe? Op een donkere stormachtige nacht wordt Snotty's nieuwsgierigheid beloond. Terwijl hij bezig is met het schoonmaken van het laboratorium komt er uit een vuilnisvat een grote groene arm. Snotty rent van schrik een opslagkamertje binnen en durft niet meer naar buiten te komen. Maar dan, voorzichtig, kijkt hij door het spleetje van de deur. Beweegt daar nog iets? In het laboratorium is geen geluid te horen. Dan, plots, springt Snotty het laboratorium binnen. Hij heeft een cape aan en een Robin-achtig maskertje op! Hij is.... Boogerman!!!

VIES MANNETJE

Boogerman is een vies mannetje. Booger betekent snotballetje in het Engels, dus daar kun je je wel iets bij voorstellen. Snot is dan ook zijn belangrijkste wapen, naast het laten van scheten en boeren. Dat laatste heeft zijn effectiviteit meer dan bewezen in hèt MegaDrive spel van vorige maand: Beavis and Butt-head. Dit duo was voor hun leeftijd al aardig gevorderd in het schieten van spuugballetjes en het laten van extreem stinkende scheten, maar Boogerman is een echte pro. Met behulp van simpele ingrediënten kan hij zelfs vlammende boeren laten, slijm ophoesten of zulke harde scheten laten dat hij kan vliegen.

VREEMDE VOGELS

Nadat Boogerman werd opgeslokt door de laboratorium-vuilnisbak belandde hij in de vreemde wereld van Boogerville. De bewoners hebben allemaal iets eigenaardigs. De meeste Boogervillianen zijn van het gele-trollen-met-hakbijlen-en-speren soort. Hoewel het kwaadaardige beesten zijn, hebben ze gelukkig een steekje los zitten. Ze struikelen over alles dat op de grond ligt en als Boogerman over ze heen springt, zijn ze al snel het spoor bijster. Met behulp van een goede roggel bijten ze meteen in het stof. De andere bewoners variëren van stuiterende kwijlballetjes tot spoken en van pusmannetjes tot sneeuwmonsters.

NEUZEN

Ondanks al die tegenslagen en die kwaadaardige wezens op straat moet Boogerman zijn zoektocht naar vuilnis doorzetten. Hij komt daarbij een aantal belangrijke obstakels tegen: een WC, een schuurtje, een neus en de eindbazen. Op het eerste gezicht lijken dit normale dingen die je in elk huishouden, gezicht of computergame tegenkomt. Niet in Boogerman! De WC is zoiets als een bonuslevel. De gebruiksaanwijzing is simpel. Ga met beide benen op de bril staan en haal diep adem. Spring dan voorzichtig en met de benen tegen elkaar gedrukt het gat van de plee in. Maak jezelf bij deze beweging zo lang en dun mogelijk! Je wordt even duizelig van het gedraai maar als je er aan de andere kant van het riool weer uitkomt, wacht daar een bonuslevel met massa's power-ups en WC-ontstoppers!

ROND-NEUZEN

Het schuurtje heeft ook een functie. Zo op het eerste gezicht lijkt het meer op een pizzadoos. Hier komt de truuk: spring op de pizza-doos en uit de grond zal het schuurtje als een paddestoel omhoog schieten. Vanaf dat punt kun je voortaan verder gaan, mocht je tijdens je tocht al je levens verliezen. De neus is meer een soort geheime gang. Kom je op je weg een neus tegen, ga daar dan onder staan en spring omhoog. Met een gorgelend, snuivend ge-



Doortrekuuu!



Waar onstoppers al niet goed voor zijn.

RMAN

A Pick and Flick Adventure

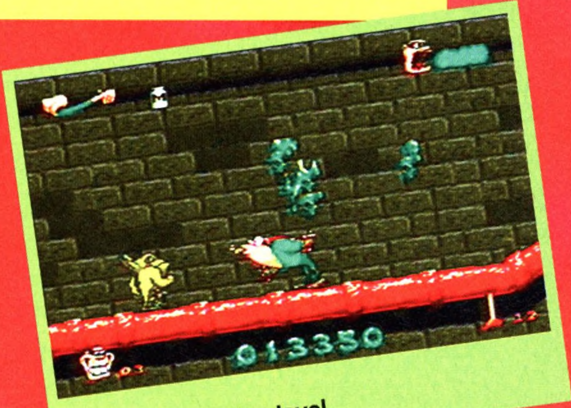
luid zal Boogy naar binnen worden gesnoven, waarna hij op een andere plek weer uit een andere neus duikelt. Vergeet niet dat een neus ook uitstekend geschikt is om op te staan, want Boogy moet wel even wat verder kunnen kijken dan z'n neus lang is! In het level "Boogerville 3" bijvoorbeeld kun je alleen vanaf een neus bij de WC belanden!

VLIEGENDE HEKSEN

Een platformspel is geen platformspel zonder eindbazen. De eindbazen van Boogerman zijn al net zo eigenaardig als het spel! Neem nou Revolta, een compleet geflipte heks die smijt met donderwolkjes en zelfs met haar hoofd, waarna ze met ijzig gekrijs al polstokspringend op je af komt radslaggen. Nog vreemder is Flyboy - een half vlieg, half mens die rupsjes en bliksemschichtjes afvuurt en zoemend de aanval opent op onze onschuldige Boogerman. Gelukkig zijn de eindbazen al net zo dom als de andere bewoners van de X Crement-dimensie, dus Boogy overleeft ze wel.



Help!



Spugen in het plee-level.



Niet genoeg ontstoppers voor een extra leven.

Boogerman behoort naast Beavis and Butt-head en Earthworm Jim zeker in de top 5 van melige spellen. Jammer genoeg is het verder een doodgewoon platformspel dat grotendeels wordt gedragen door melige animaties, grappige geluidjes en Boogerman zelf. Uit de handleiding en uit de intro is niet echt op te maken waar het spel heen gaat en hoeveel levels het heeft. Ik heb er ongeveer 12 uitgespeeld, totdat ik bij eindbaas Flyboy kwam. Moeilijk is Boogerman zeker niet, maar wel uitgebreid. Levels zijn groot en er zijn meerder mogelijkheden om het uit te spelen (zoals bijvoorbeeld het vinden van de WC bonuslevels). Tof spel!

BJØRN



RAPPORT

GRAPHICS	8⁴
GELUID	8⁶
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9¹

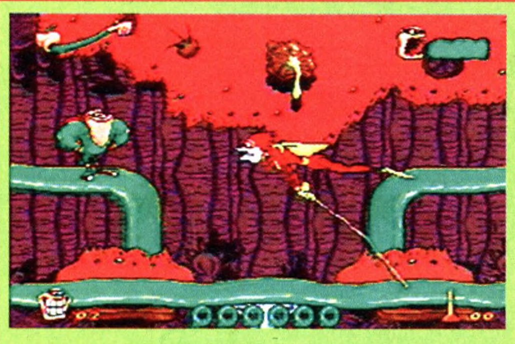
- ▲ Melig en cool
- ▲ Goeie graphics
- ▲ Bonuslevels en passwords
- ▼ Qua spelconcept niet origineel

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,95 / Bfr. ca. 2875
Fabrikant: Interplay
Distributeur: PMR
Tel: 023-424716

8⁴



Eindbaas Hickboy; gewoon een domme boer.



Eindbaas Revolta in de aanval.

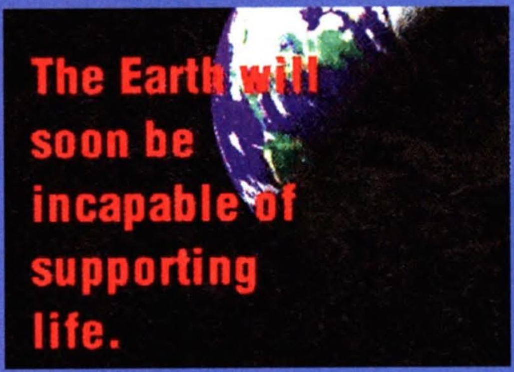


Scheten laten in Boogerville.

REVIEW

VORTEX
Quantum Gate II

Vortex is geen spel maar een interactieve film. Dit houdt in dat de kijker een begin van een verhaal krijgt voorgeschoteld dat hij vervolgens zelf afmaakt. Wellicht wordt dat dè nieuwe manier om een film te kijken. Of is het toch handiger om naar de videotheek te gaan?



Ja ja, dat weten we nou wel.


Die blouse blijft niet lang schoon.


Vertel eens wat over de mens.


Ho ho, niet allemaal tegelijk.

IS ER NOG WAT OP DE CD?

Een film blijft een film, ongeacht of die op CD of video staat of gewoon op televisie wordt uitgezonden. En bij een film hoort een goede zitplaats. Het was even een flinke klus om het bankstel voor de computer te schuiven maar uiteindelijk stond alles in gereedheid, chips en fris op tafel, voetenbankje erbij en de afstandsmuis binnen handbereik. De driedubbele CD-ROM film kon beginnen.

GEFOPT

Het begon meteen goed met een spannend verhaal over een man in een beschermend pak en een VR-helm. Drew Griffin droeg dat spul omdat hij dacht dat de planeet waarop hij zat een zeer giftige atmosfeer had en werd bewoond door grote kwaadaardige insekten. Zijn pak scheurde en een euthanasieprogramma werd automatisch gestart zodat hij geen pijn zou lijden tijdens het doodgaan. Snel trok Drew z'n pak uit en merkte toen tot z'n verbazing dat z'n collega gelijk had: de 'aliens' waren mensen (met vleugels, dat wel) en de atmosfeer kon hij gewoon inademen.

STERREN LEVEN LANGER

Drew viel in slaap, werd weer wakker en toen... Toen kon je kiezen uit acht mogelijke vervolgen, met jezelf in de hoofdrol. Bij elke versie van het verhaal kun je je gedragen als een brave Hendrik of als een bijdehante klootzak (en nog een paar varianten daartussen). Vaak leidt de tweede keus tot een voortijdige gewelddadige dood, maar even vaak is er niets aan de hand en blijf je verder komen in de film. Dat is het voordeel van de hoofdrol spelen: wat je ook doet, het verhaal moet doorgaan met jou erbij.

KOEKOEK

Oké, kappen met die onzin. Tot zover klinkt het allemaal wel mooi, maar in de praktijk zit je te kijken naar de mini-filmbeelden waar Quicktime tot voor kort berucht om stond (tegenwoordig kunnen ze het een stuk beter). Deze 'filmpjes' worden afgewisseld met veel matige tekeningen en een inzoommogelijkheid die nog minder fraais laat zien. De dialogen zijn vaak net zo suf als op televisie en het verhaal zelf is een klassiek soft geval van goed tegen kwaad.
Om de tien minuten zit je CD's te verwisselen, je onder tussen ergerend aan die bewegende beeldjes van een paar centimeter groot die voor interactief doorgaan. De enige troost is dat de getoonde acteerprestaties niet beter verdienen. De muziek, van D'Cückoo, is overigens wel oké.

Hoe dan ook, een interactieve film blijft een goed idee, en op een dag zal de techniek zo ver gevorderd zijn dat het leuker is dan gewoon een film op tv of video kijken. Tot die tijd kun je misschien beter echte games spelen.
BEN



RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	5°

- ▲ Goed idee
- ▼ Slap verhaal
- ▼ Slecht acteerwerk
- ▼ Idee is techniek vooruit

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2680
Systeemvereisten: 486 sx, 8 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, Windows 3.1, geluidskaart, muis, double speed CD-ROM speler.
Fabrikant: Hyperbole Studios
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

6^{5}

MILLENIUM AUCTION

T.k: de saxofoon van president Clinton. De kogel die Kennedy doodde en de Mona Lisa. Inl. bij Archer Stevenson, hoofd World Body Auction House. Waar ze al niet een spel van maken tegenwoordig. Een kunstveiling bijvoorbeeld, en dan nog wel een die zich afspeelt in 2006. Het meest eigenaardige is dat het best een leuk spel is geworden.

KUNST IS HANDEL

Dit veilingspel is feitelijk een strategiespel. Aan het begin kies je de gedaante van een te rijke investeerder. Vervolgens moet je zo goedkoop mogelijk kunst kopen, zodat je het later met meer winst kunt verkopen. Zoals dat gaat in de wereld van de grote investeerders, is het dus niet om de kunstvoorwerpen zelf te doen. Doel van het handelen is om met meer winst te eindigen dan je zes concurrenten. Dat doe je door eerst zo veel mogelijk aanwijzingen te verzamelen over de koopwaar; de catalogus lezen, krantenberichten bestuderen en praten met de conciërge. Daarna is het *een kwestie van meer* bieden dan de anderen. Bij dit gedeelte verandert het strategiespel in een kansspel; er is geen enkele manier om het koopgedrag van de computergestuurde concurrenten te beïnvloeden. Net als in het echt dus (denk ik, ik heb nooit met acht miljoen dollar op zak een kunstveiling bezocht).

KENNEDY-KOGEL

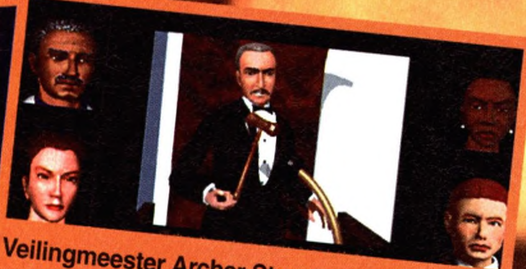
Amerikanofielen zullen zich door dit spel misschien het meeste aangesproken voelen. Naast de klassieke kunstvoorwerpen die iedereen wel kent (oude Griekse beelden, schilderijen van Van Gogh), bestaat het merendeel van de aangeboden voorwerpen uit dingen die ooit in de Amerikaanse geschiedenis een rol hebben gespeeld (de saxofoon van Clinton, de Amerikaanse onafhankelijkheidsverklaring, de Kennedy-kogel). Dit euvel hebben de makers van Auction geprobeerd op te lossen door te stellen dat er in 2006 nog maar één regering is, die de baas is over de hele wereld.

UIT-LEG-DEMO

Wat ik eigenlijk leuker vond dan de Auction CD is de meegeleverde demo-CD. Deze demo bestaat uit twee onderdelen: een demonstratie van Auction waarbij precies wordt voorgedaan hoe alles werkt en een filmpje over de kunstgeschiedenis tussen nu en 2006. Deze vorm van uitleg zou bij veel meer games gebruikt moeten worden; je *hoeft* geen handleiding door te ploegen (al krijg je die er wel bij) en het uitgebreide achtergrondverhaal maakt de fictieve wereld net weer een stukje overtuigender.



Het was weer gezellig in de pauze.



Veilingmeester Archer Stevenson.



Eenmaal andermaal....

RAPPORT

GRAPHICS	7⁴
GELUID	7⁴
ORIGINALITEIT	7⁹
SPEELBAARHEID	5⁸

- ▲ Origineel concept
- ▲ Best leerzaam
- ▼ Alleen computer-tegenstanders
- ▼ Beter als bordspel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,- / Bfr. ca 2500
Systeemvereisten: 386 PC, 4 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, geluidskaart, SVGA-kaart, Windows 3.1, muis, single speed CD-ROM speler.
Fabrikant: Eidolon
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

Kan dat leuk zijn, een veilingspel? Ja natuurlijk, net zo goed als een makelaarsspel leuk kan zijn (denk maar aan Monopoly). Maar is Monopoly ook leuk als al je concurrenten door de computer bestuurd worden? Niet echt. Bij uitzondering moet ik hier dan ook concluderen dat een veilingspel een leuk idee is, maar dat ze er beter een bordspel van hadden kunnen maken. BEN

7¹



ECST

Het stadje Tirich is overgeleverd aan de nachtmerrie van het dienstmeisje van de plaatselijke tovenaar. In haar drang naar macht heeft ze een demon opgeroepen die iets sterker was dan zij. Haar duistere dromen zijn daardoor gruwelijke realiteit geworden.



Hi Ho Silver!



Mmm, even genieten.



Shit, nog geen lift uitgevonden.

'WEER-AAP'

Vrolijk rijd je op je paard en stop je om iets te drinken uit je veldfles. Helaas is de veldfles leeg. Daarom loop je het dorp binnen om in de kroeg iets te nuttigen. Twee tellen ben je in het dorp en je wordt finaal in elkaar geslagen door een weerwolf, die overigens meer van een aap wegheeft. Einde oefening? Nee, het begin.

PESTWOLVEN

Als je bij bewustzijn komt, hang je ondersteboven aan het plafond. De weerwolf loopt grommend om je heen maar besluit al snel iemand anders te gaan pesten. Moeizaam bevrijd je jezelf. Plotseling hoor je weer het inmiddels bekende gegrom en snel duik je tussen wat tonnen. Bevend wacht je op de dingen die komen gaan. Als de weerwolf weg is, heb je eindelijk de kans om rond te kijken. In een hoek zie je het gebroken lichaam van een man liggen. Er steekt een speer uit zijn buik.

MEPPENDE PRIESTERS

Rennend duik je een kerk in en wie schetst je verbazing: er hangt daar een priester aan een touw te bungelen. Als je tegen hem aanstoot, hoor je de balk waaraan hij hangt, kraken onder zijn gewicht. Dit is te veel. Je ziet een trap en rent naar boven. De trap leidt naar de klokketoren, daar staat nog een priester. Hij staat te mekkeren dat je een demon bent en weg moet gaan. Dit is echt too much; je mept hem van de toren af en beschouwt dit dan maar als je eerste goede daad van de dag.



Zal ik intreden of ze doodslaan?



Bid en sterf...



Dead Can Dance.

VARKENTJES SLAAN

Zo hol je verder door de nachtmerrie van een dame die te hoog heeft gegrepen. Zolang je geen wapen hebt, gaat het af en toe absoluut fout. Meerdere malen eindig je ondersteboven hangend aan een muur terwijl monsters je bespotten. Niet dat je daar last van heb, want je bent dood. Met regelmatig saven los je dit probleem gedeeltelijk op. Als je een zwaard zou hebben zou het een stuk beter gaan, want je hebt nog geen weerwolf kunnen doden, laat staan een van de aanwezige minotaurussen. Er resteert niets anders dan hun aanvallen af te slaan en er vandoor te gaan. Meer succes heb je tegen de kleine varkentjes en draakjes. Al rennend verzamel je steeds meer informatie over wat er in het dorp Tirich aan de hand is en kan je de puzzels, die niet al te moeilijk zijn, oplossen.

ALONE IN ECSTATICA

De makers van Ecstatica zijn voor de sprites van deze wereld uitgegaan van cylindrische vormen. Voor ieder figuur schijnen zo'n tachtig cylinders gebruikt te zijn. Het resultaat doet denken aan Alone in the dark, een groot compliment dus. De speler kan gebruik maken van verschillende ren- en sluipmogelijkheden die je activeert door middel van de F-toetsen. De sluipmogelijkheden zijn bedoeld om voorzichtig langs een vijand heen te komen maar ik heb daar nog geen baat bij gehad. Met de F12-toets kun je snel uit een levensbedreigende situaties komen: hard wegrennen dus.

TOETSENBORDGEVECHTEN

De besturing gaat via

ATICA



RIP Laura.



Weerwolf (of toch een aap)?



Bulimia, geloof ik.



Ik zie het niet meer zitten.

het numerieke gedeelte van het toetsenbord en dat is even wennen. Het lijkt af en toe te langzaam te gaan met al die monsters die je in je nek hijgen. De juiste plek vinden om te gaan staan en rake klappen uit te delen, is in 't begin even zoeken, maar na een tijdje spelen lukt dat wel.

Je kunt geen gebruik maken van een inventory en je kunt dus maar twee dingen tegelijk meenemen, één in elke hand. Dit bemoeilijkt het spel aanzienlijk omdat je voor bijvoorbeeld de verschillende ingrediënten van een potion heel wat heen en weer moet rennen. Maar het is wel zo levensecht.

RUSTIG HANGEN

De speler kan kiezen of hij/zij een man of een vrouw wil spelen, beiden zijn even sterk. Hoewel je je niet druk hoeft te maken over stamina en dergelijke, heb je een beperkt uithoudingsvermogen.

Na een stevig robbertje vechten, ben je behoorlijk uitgeput en dit uit zich onder andere in langzamer lopen. Gelukkig zijn er veilige plekken in het spel. Zo kun je bijvoorbeeld uitrusten in een berg stro, of je kunt hangend aan de rand van een afgrond weer een beetje op adem komen.

BLOED VOOR BOVEN DE 18

Ecstatica is een spel voor 18 jaar en ouder. Dat zal wel te maken hebben met de af en toe behoorlijk bloederige beelden. Wat dacht je bijvoorbeeld van een dame die vastgebonden ligt op een tafel met een zwaard door haar buik terwijl ze nog leeft?

Het camerawerk is heel goed omdat de verschillende scenes uit meerdere hoeken zijn opgenomen. Het geeft de indruk dat het spel elke keer anders is. Wel lastig is het dat je door deze manier van opnemen soms niet kunt zien waar je mee bezig bent, want geloof me: het is moeilijk vechten als je tegen de brede rug van een weerwolf aankijkt.

Een geweldig spel, vooral omdat de speler zelf kan bepalen waar hij/zij begint met het redden van Tirich. Je zit niet vast aan een door de makers uitgestippelde route. Dat geeft een groot gevoel van vrijheid en komt de realiteit van het spel ten goede. Ook de vijanden lijken zich willekeurig door het spel heen te bewegen. Daardoor schrok ik mij af en toe rot want het lijkt of de vijanden een eigen leven leiden, ze duiken bijna uit het niets op en vallen je dan het liefst in de rug aan. Wat kan ik er nog meer van zeggen? Koop dit spel!

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Heel erg spannend
- ▲ Zeer veel bewegingsvrijheid
- ▲ Fraaie camerastandpunten
- ▼ Besturing met toetsenbord kan beter

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,- / Bfr. ca. 2320
Systeemvereisten: 486-33, 4Mb RAM, 10 Mb schijfruimte.
Fabrikant: Psychnosis
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

9

MADDEN 95



Misschien is het tijd om maar eens uit te leggen wat American Football ongeveer is. Want deze sport is voor de Amerikanen wat het voetbal is voor ons en daarom houden ze niet op met het bestoken van de videogame-markt met American Football-games.

AMERICAN FOOTBALL

Men plukke een handvol grote jongens van de middelbare school, allemaal met een eikenhouten plaat van drie centimeter doorsnee voor hun kop. Zoek een grasveld, ter grootte van een flink voetbalveld en zet er een hoog hek omheen, zodat ze niet kunnen ontsnappen. Vervolgens trek je aan de korte kanten, aan weerszijden van het veld een duidelijke lijn. In het midden van het veld leg je een stevige zak cement van zo'n twintig kilo en je vertelt de jongens dat wie de zak het eerste over een van de lijnen kan dragen, een bos bloemen krijgt om aan zijn moeder te geven. Ziedaar, American Football!

QUICK-START

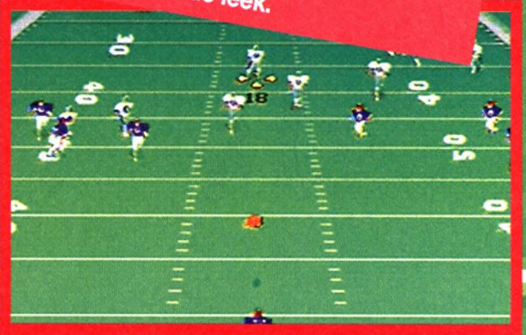
Zonder dollen, hoewel American Football voor ons natuurlijk een ver van m'n bed show blijft, kan het geen kwaad om eens kennis te nemen van zo'n spel op de console. Om de Europese gamers voor dit spel te winnen, hebben ze bij Electronic Arts ook een soort van quickstart-optie ingebouwd, waardoor je ongehinderd en zonder eerst de meest ingewikkelde strategische sessies te doorlopen, met dit spel aan de slag kunt.

NAAR DE KNOPPEN

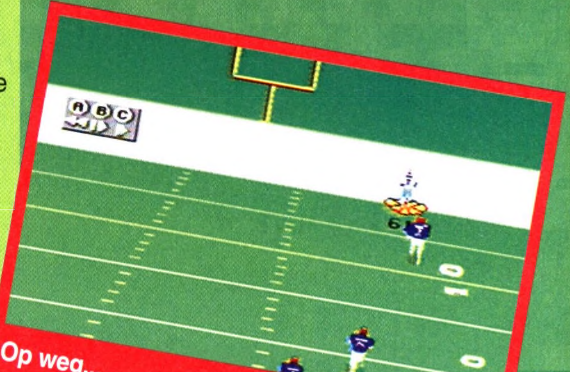
Je kiest natuurlijk voor de Exhibition Match. Door met de C-knop de bal te 'snappen' begint het spel. Dat gebeurt nadat de belangrijkste speler, de quarterback, 'Hike' heeft geroepen. Na de 'snap' heeft de quarterback de bal in de hand. Je kan nu twee dingen doen: de bal naar een ontvanger (receiver) gooien of een rush (stormloop) door het midden proberen. In het eerste geval kan je met de D-pad de quarterback controleren om hem in een gunstige werppositie te brengen. Je kunt kiezen uit drie receivers om naar toe te gooien en door eerst de C-knop in te drukken, kun je zien waar de receivers zich bevinden en welke er het gunstigste voorstaat.
Met de A, de B en de C-knop, gooi je respectievelijk naar receiver A, receiver B en receiver C. Vervolgens heb je, om de bal ook weer te laten vangen door de aangespeelde receiver, drie opties. Met de A-knop neem je een snoekduik als de bal voor je dreigt neer te komen. Met de B-knop selecteer je de receiver die het dichtst bij de gegooide bal in de buurt staat en met de C-knop laat je hem omhoog springen en zijn armen strekken om de bal te vangen. O ja, het doel van het spel is die eivormige bal over de achterlijn van de tegenstander te dragen.



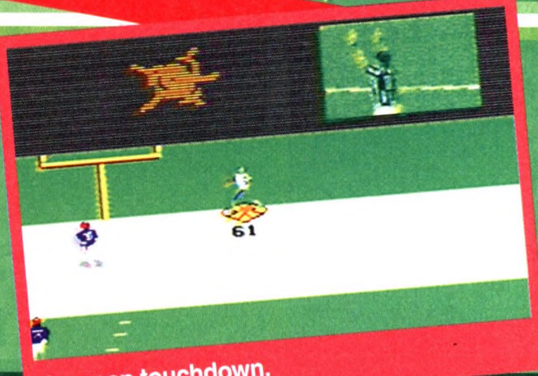
De verschillende plays: even puzzelen voor de leek.



Kick off and go!



Op weg...



Naar een touchdown.

RAPPORT

GRAPHICS 6°

GELUID 7°

ORIGINALITEIT 8°

SPEELBAARHEID 7°

- ▲ Eens wat anders
- ▲ Lekker ruig
- ▼ Ingewikkeld om aan te leren
- ▼ Veel spelonderbrekingen

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,45 / Bfr. ca. 2875
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Telefoon: 023-424716

7

Madden '95 ziet er zeker niet slecht uit en hoewel je er een beetje van in de war raakt, zijn de mogelijkheden zeer uitgebreid. Met name de mogelijkheid om van tevoren allerlei strategische patronen (plays) in te stellen, zal je even tijd kosten. Binnen de sportspelletjes is American Football een buitenbeentje maar dat is na het zoveelste voetbalspel misschien juist wel aardig.

MICHAEL



FIFA SOCCER 95

Tja, wat moet je ervan zeggen. Een balletje kan vreemd rollen. Dacht je dat de strijd om het ultieme voetbalspel voor de huiskamerprofessionals met Kick Off 3 wel beslecht was, blijkt dat ze daar bij Electronic Arts heel anders over denken.



Selecteer je formatie.

TRUCENDOOS

Het blijft natuurlijk een van de fijnste bezigheden om op een zondagmiddag, een paar uurtjes voordat Studio Sport begint, de TV eventjes buitenspel te zetten en een balletje met de D-pad te trappen. Maar je kunt erover twisten of er elke paar maanden een nieuw voetbalspel moet worden uitgevonden. Speciaal omdat er aan echte nieuwe mogelijkheden weinig meer valt te verbeteren aan de huidige voetbalsims.
FIFA Soccer 95 is hierop geen uitzondering. Hoewel het spel lekker in de 'hand' ligt, is er geen magische trucendoos opengetrokken waardoor je de virtuositeit van een centrumspits ècht kan evenaren. Op een hoger plan zijn de controls bij FIFA soccer strategisch gezien wel goed uitgewerkt. Het passen gaat lekker, een een-tweetje opzetten is redelijk makkelijk uitvoerbaar en de akties in de lucht mogen er ook zijn.

VAARDIGHEID

Is de bal in de lucht dan kun je respectievelijk met de A, B, en C-knop een kopbal, een volley of een omhaal uitvoeren. In tegenstelling tot veel voetbalspelletjes zijn deze akties ook geloofwaardig in beeld gebracht. De mogelijkheid om een tegenstander een schouderduw te geven, is eveneens aanwezig. Zelfs de tegenstander een botte zet geven, wordt tegenwoordig tot een van de basisvaardigheden van de dure internationals gerekend. Versnellen door herhaaldelijk op de B-knop te drukken voegt een extra vaardigheidselement toe aan de momenten dat je niet in balbezit bent.

Het is in het algemeen zo dat bij dit spel de interactie tussen de twee spelende teams groot is. Balbezit wisselt snel en ook als je niet zo bedreven bent met de knoppen, kan je nog een heel eind komen.

THEATER

Natuurlijk is ook FIFA Soccer uitgerust met de gebruikelijke wedstrijdopties, zoals leagues, tournaments en play-offs. Probeer eens een tegenstander flink het gras onder te schoffelen en je krijgt een stukje theater te zien waar de echte profs nog wat van kunnen leren. Een bizar gevolg van zo'n zware overtreding is dat de geblesseerde speler, nadat hij weer in het veld staat, nog maar voor de helft beschikt over zijn kwaliteiten van voor de overtreding. Hak erop los, zou ik zo zeggen.



Met de C-knop schiet je...



En scoor je...

Een GoooooaaaaaalIIIIIIIII!



Ik wil niet te negatief overkomen maar ik kan nou niet zeggen dat FIFA Soccer '95 veel toevoegt aan de bestaande toppers. Het point-of-view van dit huiskamervoetbalspel is schuin van boven en op deze manier heb ik het nog niet eerder gezien. Het ziet er niet slecht uit, maar het gezichtsveld is hierdoor wel wat beperkter. Geen gouden schoen dit spel, maar evengoed een eervolle vermelding in mijn Halletje of Fame.

MICHAEL



RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Akties in de lucht

▼ Beperkt gezichtsveld

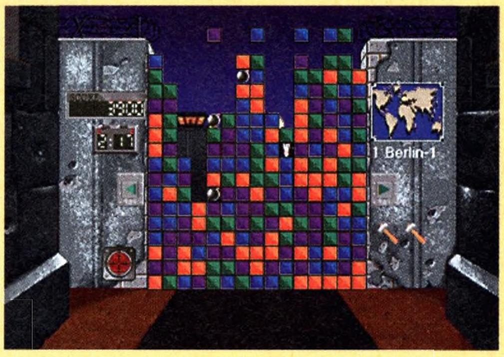
▼ Weinig nieuwe trucs

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95 / Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-424716

7

BREAKTHRU

Tetris-varianten zijn er genoeg maar de meeste kunnen niet tippen aan het origineel dat even simpel als verslavend is. Bij BreakThru gaat het ook om blokjes, die je zo moet laten vallen dat je je scherm leeg krijgt.



Je begint het spel bij de Berlijnse muur.



Level 4 New York. Muur nummer 89 is geen eitje.



Ieder heeft z'n eigen muur als je met z'n tweeën speelt.

GEVAARLIJK

"Even een brekertje doen", roep ik regelmatig als ik een tijdje bezig ben geweest om de prachtige teksten van de PU redactieleden zo mogelijk nog fraaier te maken. BreakThru is namelijk een heerlijk tussendoortje om even de zinnen te verzetten. Maar het is gevaarlijk om dit spel onder werktijd te spelen want voor je het weet, ben je er zo in verdiept dat je je werk als tussendoortje gaat beschouwen.

KLEUREN

Op het scherm verschijnt een muur vol met blauwe, paarse, groen en oranje blokjes (stenen). De bedoeling is om te klikken op die plekken waar twee of meer blokjes van dezelfde kleur aan elkaar grenzen. Deze blokjes verdwijnen dan en zo kun je de muur afbreken. Boven de muur komen steeds nieuwe stenen langs die je door op het goede moment te klikken (met muis, keyboard of joystick) zo kunt laten vallen dat ze naast of boven een blokje van dezelfde kleur terechtkomen, zodat je weer een stukje van de muur afbreekt. Is de muur binnen de zelf in te stellen tijdlimiet (twee, vijf of tien minuten) afgebroken, dan verschijnt er een nieuwe, enzovoort.

BOMMEN EN RAKETTEN

Hoe verder je komt in het spel, hoe moeilijker het wordt. Niet alleen zijn de stenen in de muren minder prettig gerangschikt maar ook verschijnen er spinnetjes die het lastiger maken om je blokjes op de juiste plek te laten vallen. Verder vallen de blokken van boven steeds sneller naar beneden (ook als je niet hebt geklikt) en komen er rode steentjes bij.
Gelukkig zijn er behalve het klikken op naast elkaar liggende blokjes van dezelfde kleur nog twee mogelijkheden om de muur te slechten. Zo vallen er regelmatig bommen en raketten naar beneden. De bommen kun je laten exploderen waardoor ook de aangrenzende stenen ontploffen, met de raketten kun je een hele rij blokjes laten wegschroeien.

EINDELOOS

Hoeveel levels het spel heeft, is mij nog onduidelijk. Via muren in Berlijn, Londen, San Francisco, Moskou, New York kom je bij de laatste muur; Peking. In alle steden moet je vier muren afbreken. Heb je de laatste muur in Peking neer, dan begin je weer in Berlijn op level 2. Eén level bestaat dus uit 24 muren. Ik ben gekomen tot de derde muur in Londen op het negende level. Precies 19 muurtjes neergehaald dus en nog ben ik niet klaar. Gelukkig schrijven de PU-redacteuren briljante stukjes, dus ik heb tijd genoeg.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Veel levels
- ▲ Verslavend
- ▼ Niet erg origineel
- ▼ Wordt heel moeilijk

BreakThru is verslavend en dan heb ik 't alleen nog maar in m'n eentje gespeeld. Met of tegen elkaar is ook mogelijk dan gebruikt eentje de muis en de ander de joystick of het toetsenbord. Handig is de optie om je spel te saven zodat je niet helemaal opnieuw hoeft te beginnen als je je drie levens verspeeld hebt.

ED



PC
Prijs: ƒ 79,50 / Bfr. ca. 1430
Systeemvereisten: 386 SX, Windows
Fabrikant: Spectrum Holobyte
Distributeur: HomeSoft
Tel. 023-311241

7¹

MONSTER TRUCK WARS

Heb je net met goed gevolg je verkeersexamen op de fiets afgelegd, netjes je hand uitgestoken als je afslaat en geleerd om te stoppen voor oude dametjes en dan komt er weer zo'n spel uit dat een serieuze poging doet om je alles te laten vergeten wat je ooit geleerd hebt over hoffelijkheid in het verkeer.

RAMMEN

Monster Trucks zijn wagens die met verhoogde wielophanging en vering en gigantische ballonbanden overal overheen komen. Bij een wedstrijd tussen twee Monster Trucks is het zaak om zo snel mogelijk de finish te halen (what else is new...) en het maakt niet uit hoe je dat doet. Dus je mag je tegenstander van het parcours afrijden of hem gewoon rammen. Een interessant wedstrijdelement, lijkt me. Monster Truck Wars laat zich spelen als elk ander top-down racespel. Als eerste moet je je kwalificeren voor de echte race, iets dat voor een echte wegpiraat niet al te veel problemen zou moeten opleveren. Heb je je gekwalificeerd, dan verschijnt je startplaats. Een normale race gaat over drie rondes met drie tegenstanders. Ook al zou je denken dat wie het eerst komt, het eerst maalt, moet je niet proberen te haastig het parcours af te ronden. Onderweg liggen namelijk Nitro-bonussen voor het oprapen.

OBSTAKELS

Behalve de diverse bonussen en andere gadgets zul je op je weg naar het eremetaal ook een aantal obstakels tegenkomen. Probeer deze zo veel mogelijk te ontwijken, maar als het niet anders kan, blaas er dan gewoon overheen. Want als je genoeg geld bij elkaar geracet hebt, kun je de opgelopen averij herstellen bij de repair-shop. Hoewel het een variatie is op een normaal racespel, zit er voor de Game Boy enorm veel diversiteit in. Het sturen is bijzonder realistisch, want als je te hard de bocht door wil en tegenstuurt, vlieg je met je kontje slippend over het parcours. Om het sturen echt goed onder de knie te krijgen zul je eventjes moeten oefenen, als de wagen van jou uit gezien naar beneden rijdt, moet je namelijk de controls in tegengestelde richting bewegen.

Monster Truck Wars heeft mijn aandacht langdurig vastgehouden. Of dat voor jou ook het geval zal zijn, daar kun je alleen achter komen door een ritje te wagen.
MICHAEL



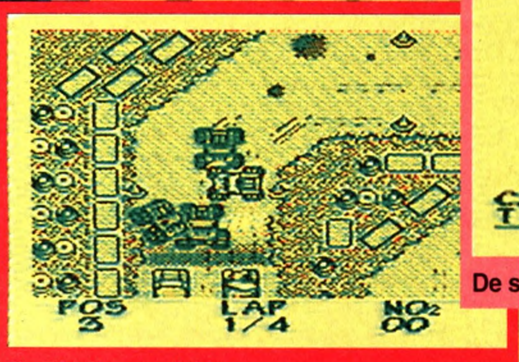
RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

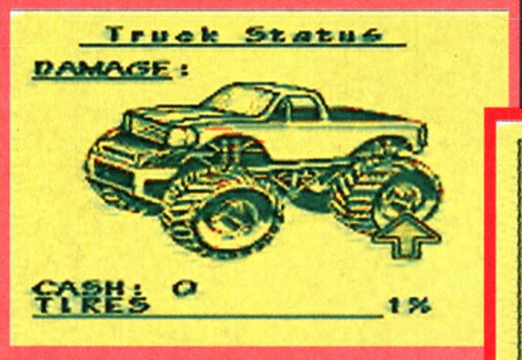
- ▲ Lekkere besturing
- ▲ Tegenstanders slopen

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- / Bfr. ca. 1420
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

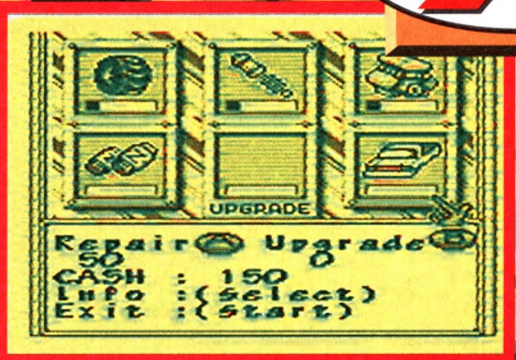
7⁵



Een klein ongelukje.



De schade valt mee.



Toch even naar de garage.

DE BESTE SPELSYSTE

**We hebben het geweten! De eerste officiële Power Unlimited-enquête heeft de redactie vele overuren bezorgd. Met stapels tegelijk belandden de ingevulde formulieren op het buro van Ed, die nu nog een lamme pols heeft van het turven.
Ga er dus maar eens goed voor zitten, want hier zijn de winnaars van 1994!**

DE BESTE GAMES VAN '94

Bij het samenstellen van de lijstjes voor de beste games van 1994, rekenen we van december '93 tot december '94. Hierdoor vallen fraaie titels als het zeer recente Earthworm Jim, Magic Carpet en Rise Of the Robots net buiten de boot. Maar wellicht dat we ze in de lijstjes van volgend jaar zullen tegenkomen.

GAME BOY

1. Mortal Kombat II
2. Marioland 3 / Warioland
3. Aladdin
4. Donkey Kong
5. Monster Max
6. Marioland 2
7. Micro Machines
8. De Smurfen
9. Jungle Book
10. Probotector 2

Terwijl bijna de helft van alle PU-lezers een Game Boy in huis heeft, wordt het aanbod van nieuwe Game Boy-spellen steeds schaarser. Zelfs de introductie van de Super Game Boy heeft in 1994 niet echt geholpen. Mario doet het nog altijd erg goed maar hij kon net niet tegen het geweld van Mortal Kombat II op.

SNES

1. Donkey Kong Country
2. Mortal Kombat II
3. Street Racer
4. Stuntrace FX
5. Mickey Mania
6. NBA Jam
7. Super Street Fighter 2
8. Super Metroid
9. Vortex
10. Super Street Fighter 2 Turbo

Volgens insiders is Donkey Kong Country het mooiste 16-bit spel dat ooit is verschenen. Kennelijk denken jullie er net zo over, want je moet van goede huize komen om het kassucces van MK II te verslaan. Opvallende verliezer is The Lion King dat, ondanks alle promotiecampagnes in de bladen en op TV, net de top-10 niet haalde.

GAME GEAR

1. Mortal Kombat II
2. Micro Machines
3. NBA Jam
4. The Ren & Stimpy Show
5. Jungle Book
6. Sonic Chaos
7. The Lion King
8. Sonic 2
9. Pete Sampras Tennis
10. Aladdin

Net als bij de Game Boy verschijnen er steeds minder spellen voor de Game Gear. Als dat maar goed gaat in 1995! Mortal Kombat II wint overduidelijk van nummer twee met drie keer zoveel stemmen. Net niet in de top 10: The Simpsons (Space Mutants), Ecco en de Hulk.

MEGADRIVE/MEGA CD

1. Mortal Kombat II
2. Sonic & Knuckles
3. The Lion King
4. Sonic 3
5. Ecco 2, Tides Of Time
6. Virtua Racing
7. Super Street Fighter 2
8. NBA Jam
9. Aladdin
10. FIFA Int. Soccer

Ook hier kon er maar één de winnaar zijn! Verrassend is de lage klassering van Virtua Racing. Dit is ongetwijfeld jullie protest om aan te geven dat 219 gulden gewoon veel te duur is voor een MegaDrive-spel. We zijn trouwens benieuwd hoe de verkoop van 32X-titels zich in 1995 zal ontwikkelen.

32X

DE MEGADRIVE MET 32X UITBREIDING IS GEWONNEN DOOR DE 16-JARIGE WILLEM SWINKELS UIT BREDA.

GEFELICITEERD!

PC

1. Doom II
2. Theme Park
3. System Shock
4. Mortal Kombat
5. Tie Fighter
6. SimCity 2000
7. Delta V
8. Dune 2
9. Cobra Mission
10. Outpost

Zelfs zonder dat er (in tegenstelling tot deel 1) een shareware versie van is verschenen, blijkt Doom II de trotse kampioen der PC-spellen in 1994. In de laatste maand van vorig jaar en in de eerste maand van '95 is de redactie bedolven onder prachtige nieuwe PC games. We weten het nu al zeker; 1995 wordt een adembenemend CD-ROM jaar!

DE BESTE GAMES ALLER TIJDEN

1. Donkey Kong Country (SNES)
2. Mortal Kombat II (MegaDrive)
3. Mortal Kombat II (SNES)
4. Doom II (PC)
5. Doom (PC)
6. Sonic & Knuckles (MegaDrive)
7. Super Street Fighter 2 (SNES)
8. The Lion King (MegaDrive)
9. Street Racer (SNES)
10. NBA JAM (SNES)

De ninja-bazen uit Mortal Kombat II staan voor aap, want Donkey Kong Country is door jullie gekozen tot het beste spel aller tijden. En terecht, want Nintendo's toptitel laat zien dat je voor gelikte graphics en prachtige gameplay geen dure 32- of 64-bit machine hoeft te hebben. Als eerbewijs aan King Donkey Kong geven we twee pagina's D.K.C.-tips en trucs in Eeuwig Leven. Hopelijk zien we snel meer van dit soort state-of-the-art spellen verschijnen.

HET BESTE SPELSYSTEEM ALLER TIJDEN

1. SNES
2. MegaDrive
3. PC
4. Mega CD
5. CD-i
6. Jaguar
7. Neo Geo
8. Game Boy
9. Amiga
10. Game Gear

Power Unlimited wordt gelezen door evenveel Nintendo- als Sega-fans. PC-liefhebbers komen daar als derde groep dicht in de buurt. Wel zien w dat alle andere systemen moeite hebben om het hoofd boven water te houden. Een stilte voor de storm, want met de Saturn, PlayStation en Ult 64 op komst, zal veel veranderen. Wedden dat deze lijst er volgend jaar h anders uitziet?

GAMES EN
IEN VAN '94!


Street Racer: 3e op de SNES en ook in de top 10 aller tijden.

DE HARDE CIJFERS

Dank, dank, dank!
Jullie beoordelen Power Unlimited met een vette 9,1! Een cijfer waar we bijzonder trots op zijn! Alle rubrieken krijgen overigens een voldoende. De Power Quest-strip scoort daarbij het laagst (6,1), de reviews, Eeuwig leven en de cover vinden jullie het beste (gemiddeld een 9). Jullie favoriete PU-redacteur is Bjørn, maar niet verder vertellen hoor, anders wil-ie natuurlijk meteen hoofdredacteur worden. Kees is een goede tweede en het brons gaat naar Michael. Ed staat op de laatste plaats, maar hij heeft wilde plannen voor '95. "Iedere maand tien race-spellen en ik sta zo op nummer 1," riep hij strijdlustig.

EN DAN NOG EVEN DIT...

De titel 'Eikel van het Jaar' gaat met grote voorsprong naar Marcel Beeks, de 'held' uit de Yo! Post-rubriek. Gehaat door zijn vijanden, aanbeden door zijn fans (ja, ons boertje had ook fans). Kom op, Marcel, laat weer eens wat van je horen!
Mortal Marcel wordt gevolgd door Hans v.d. Togt en Ritzen in de irri-top drie. Tot onze vreugde scoren ook Lothar Mattheus en Marco Borsato goed in deze lijst. Onbegrijpelijk vinden we de nominatie van Yvonne ('ze plaatst mijn brieven niet...'), voor ons is ze de kanjer van het jaar.
Jullie kanjer heet Pamela Anderson; jullie lijken de Webber-lezers wel. Nee, wij komen niet met een Power Unlimited Babe-kalender! Andere kanjers zijn Laura (uiter-aard), 'm'n moeder' (huh?) en, daar heb je 'm weer, Marco Borsato.
Lekker origineel.
De grootste hekel hebben jullie aan respectievelijk school, Club Nintendo, PSV, de vriend van Pamela Anderson en, ja hoor, Marco Borsato.
In de lijstjes met geheime liefdes krijgt PU-stuk Pamela Anderson concurrentie van Cindy Crawford, Klazien uit Zalk (?) en wiet (!).
Tenslotte, vroegen we naar jullie plannen voor 1995; Ultra 64 kopen, PU-abonnee worden/blij-ven, Mortal Kombat III kopen en met Pamela Anderson trouwen. Dat belooft wat, voor 1995!

NOG MEER LIJSTJES

Ook de PU-redactie stortte zich in de lijstjes-biz. Hier zijn de favoriete spellen van jullie favoriete redacteuren.

Bjørn
1. Super Bomberman 2 (SNES)
2. Earthworm Jim (SNES)
3. SimCity 2000 (Mac)
4. Donkey Kong Country (SNES)
5. Megaman X (SNES)

Thomas
1. Super Bomberman 2 (SNES)
2. Illusion Of Gaia (SNES)
3. Sonic 3 (MegaDrive)
4. Vortex (SNES)
5. The Lion King (MegaDrive)

David
1. FA/18 Hornet (Mac)
2. Myst (Mac/PC)
3. Micro Machines (Alle systemen)
4. Jungle Book (SNES)
5. Inspector Gadget (SNES)

Michael
1. Mortal Kombat II (SNES)
2. Doom II (PC)
3. NBA Jam (SNES)
4. Art Of Fighting (Arcade)
5. Batman & Robin (SNES)

Kees
1. Mortal Kombat II (MegaDrive)
2. NBA Jam (MegaDrive)
3. Super Street Fighter II Turbo (SNES)
4. Doom II (PC)
5. Donkey Kong Country (SNES)

Adam
1. Stuntrace FX (SNES)
2. Lawnmowerman (SNES)
3. Ground Zero Texas (Mega CD)
4. Urban Strike (MegaDrive)
5. Ren & Stimpy, Stimpy's Invention (MegaDrive)

Ben
1. Doom II (PC)
2. Rebel Assault (PC)
3. Magic Carpet (PC)
4. Star Trek Judgement Rites (PC)
5. Dreamweb (PC)

Laura
1. Ecstatica (PC)
2. Doom II (PC)
3. Lord Of The Rings (SNES)
4. Magic Carpet (PC)
5. Hand Of Faith (PC)

Ed
1. Mario Andretti Racing (MegaDrive)
2. Nigel Mansel WCS (MegaDrive)
3. F1 Pole Position 2 (SNES)
4. Stunt Race FX (SNES)
5. Street Racer (SNES)


NBA-Jam kwam op de MegaDrive niet verder dan een 8e plaats.



Beste spel van 1994: Donkey Kong Country!



Super Bomberman 2 scoorde bij Bjørn en Thomas als beste.



MK II: winnaar op Game Gear, MegaDrive en Game Boy.


Een verrassende 2e plaats voor het PC-spel Theme Park.



MK II liet op de Game Boy Mario net achter zich.



Onbetwiste winnaar bij de PC-spellen en voor Ben: Doom II.

MEGA SWIV

In Mega Swiv (Swiv betekent zoiets als draaien) is het de bedoeling dat je met een helikopter zoveel mogelijk kilometers maakt terwijl je van alle kanten beschoten en belaserd wordt. Schieten, schieten en nog eens schieten, dat is de bedoeling. Weinig diepgang dus. Ben je hier geen liefhebber van, stop dan met lezen en ga naar de volgende pagina.



De technische specificaties van de heli.

BERMUDA DRIEHOEK

In beeld verschijnt een soort F-14 Tomcat met daaronder de tekst: Een routine vlucht, 30 km ten noordwesten van Bermuda, 19 oktober 1997. Geen vuiltje aan de lucht dus, totdat...

"Delta 9, mijn instrumenten doen vreemd..." Einde bericht, er werd nooit meer iets van dit vliegtuig vernomen. En wat blijkt, overal ter wereld verdwijnt hoogwaardig militair materieel. Van de nieuwste tanks tot en met de laatste laserguns. In Rusland, China, Israël, de V.S., overal, zonder uitzondering, niets is nergens meer veilig. Wat is hier aan de hand?

AARDMANNETJES

Al snel blijkt dat onderaardse wezens -waar die lui vandaan komen is een raadsel- bezig zijn om de modernste militaire snufjes onder de ogen van de grootmachten der aarde weg te kapen. Hun doel is om een onverslaanbaar leger op te bouwen en zo de aarde te veroveren op de bovenaards levende wezens: de mens.

Wat een lulverhaal, maar goed, spelen geblazen. Ik word in mijn heli door een soort moederschip losgelaten boven een desolate, verwoeste stad. Zo te zien heeft de vijand hier al flink huisgehouden. Mijn opdracht is om het Headquarter van de vijand te vernietigen. De eerste tanks die ik tegenkom hebben hun lopen al op me gericht, maar met een salvo van mijn alles vernietigende granaten schiet ik ze aan flarden en vlieg verder. Al snel daarna word ik aangevallen door een serie heli's die een paar hitte-zoekende raketten op me loslaten. Met een paar acrobatische toeren, onderwijl een paar laserguns uitschakelend, ontkom ik.

GEFAALD

De rust is echter van korte duur. Onder me rijdt opeens een jeep die, als een soort Stalin-orgel, een hele serie raketten op me los laat. Dit wordt me teveel en gedwee accepteer ik mijn lot. Met een geweldige explosie knalt mijn heli uit elkaar. De aardmannetjes hebben vrij spel en kunnen verder gaan met hun verovering van de aarde en de mensheid. Ik heb gefaald...



Dit wordt me echt te veel.



Een verlaten en verwoest landschap.

RAPPORT

- GRAPHICS 7^8
- GELUID 7^0
- ORIGINALITEIT 6^5
- SPEELBAARHEID 7^8

- ▲ Concentratie vereist
- ▲ Shoot'm up pur sang
- ▼ Vaag intro
- ▼ Alleen voor liefhebbers

MEGADRIVE
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Time Warner
Distributeur: Konami
Tel. 020-6077125

7^3

Mega Swiv is een 'recht voor z'n raap' schietspel en volgens mij één van de meest simplistische die ooit op de markt is verschenen. Dat doet overigens niets af aan de moeilijkheidsgraad en de spanning. Je zit continu op het puntje van je stoel omdat optimale concentratie de minimale eis is om te overleven in deze gigantische brei van lasers, raketten en vuur. Ik denk dat Mega Swiv een lekker hapje is voor de liefhebber van Shoot'm up-games. Spelers die niet veel ophebben met dit genre moeten hier absoluut niet aan beginnen.

THOMAS





Shit wat een installatie! Nog effe doorschieten en...



... Kabeng!

SNATCHERS



Mijn naam is Gillian Seed. Ik ben ingelijfd in het Junkerteam, een afdeling van de Neo Kobe politie, speciaal ingesteld om de Snatchers te lijf te gaan. Net heb ik van Harry, onze technische expert, een blaster en een navigator gekregen. Nu ben ik op weg naar de verlaten fabriek, waar een S.O.S. van mijn mede-junker Jean Jack Gibson vandaan kwam. Het jaar is 2053...

RAPPORT

GRAPHICS 7⁵

GELUID 8⁸

ORIGINALITEIT 9⁰

SPEELBAARHEID 8⁰

- ▲ Prachtig spannend verhaal
- ▲ Mooie vrouwen (douche scène)
- ▼ Uitgespeeld is uitgespeeld
- ▼ Soms traag

SEGA MEGA-CD
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel. 020-6077125

8³

SNATCHER CITY

Gibson en ik zijn de enige junkers van het team. Samen moeten we de Snatchers opsporen en vernietigen. Dat is geen makkelijke taak, want de Snatchers lijken sprekend op mensen. Ze vermoorden vooral personen in hooggeplaatste posities en nemen dan hun plaats in de maatschappij in. Ik denk dat Gibson er een op het spoor was. Zijn S.O.S. bericht kwam van de verlaten fabriek waar ik nu voor sta. Voor de zekerheid laat ik mijn navigator de omgeving scannen op de aanwezigheid van leven.

ONT-HOOFD!

Als ik de fabriek binnen ga, zie ik Gibson's scanner kapot op de grond liggen. Mijn hart klopt in mijn keel. Voetje voor voetje ga ik de vochtige donkerte in, mijn blaster stevig in mijn rechterhand. Wat zie ik daar? Het is een mens. Gibson!!! Oh Nee! Zijn hoofd ligt naast hem op de grond. Het ziet er naar uit dat de Snatchers hier eerder waren dan ik. Als getrainde Junker kam ik de omgeving uit naar aanwijzingen. In de jas van Gibson vind ik een sleutel, een schaakstuk en een briefje. "Doorzoek het huis", staat op het briefje. Met deze informatie en de chip die ik heb meegenomen, begint mijn avontuur. Een avontuur dat ik nooit zal vergeten.

MOOIE VROUWEN

Een adventure als Snatcher tref je niet veel op de consoles. Je begint met niets en je moet er met behulp van aanwijzingen en gezond verstand achter komen wat je moet doen en waar je naar toe moet. Je hulpmiddelen zijn je navigator, die je voorziet van informatie en waarop een videophone zit. Met deze videophone kun je andere mensen bellen om informatie te krijgen. Verder kun je met iedereen praten. Zo zijn er Mika, de receptioniste van het Snatcher hoofdkwartier en Katrina, de 18 jarige dochter van Gibson. Beiden zijn mooie jonge vrouwen en uit hun antwoorden blijkt al snel dat Snatchers een typisch jongensspel is: ze flirten graag.

Snatchers is een prachtig voorbeeld van een goede adventure. Het verhaal is ontzettend spannend en uitgebreid. Ik heb twee dagen moeten spelen voordat ik voorbij Act 2 kwam. Ik weet niet hoeveel acts (of levels) er zijn, maar ik schat een stuk of vier. Het lijkt alsof je naar een hele lange film zit te kijken waarin je zelf de hoofdrol speelt.
Als extra zit er ook een aktie-element ingebouwd. Zo nu en dan moet je je blaffer grijpen en snel en precies om je heen knallen. Snatchers zijn taaie wezens!

BJØRN



De mooie Mika.



Gibson is een beetje misselijk.

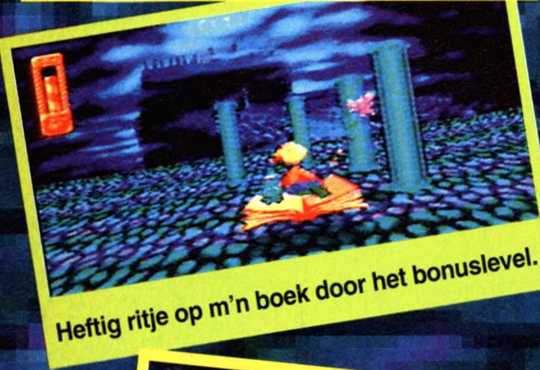

My name is seed, Gillian Seed.



PAGEMASTER

Sommige onnozelen zien de gamer als een literatuurbarbaar, als een digitale holbewoner die nog nooit van Remco Campert of Jean Paul Sarte heeft gehoord. Ik wil daar verder geen oordeel over vellen maar voor hen die inderdaad een hekel hebben aan wat voor boeken dan ook, is PageMaster een spel waarmee aan heel wat literaire frustraties een einde kan komen.


De maniakale bibliotheekbeheerder.


Heftig ritje op m'n boek door het bonuslevel.


Sticky fingers.


Horror en huiver, wat een nachtmerrie.

UIT-TREKSELS

Stel je voor dat je leraar Nederlands de opdracht geeft om voor het einde van de maand tien literaire werken te lezen. Daar moet een verslag van geschreven worden zodat je niet kunt volstaan met het lezen van alleen maar uittreksels en andermans verslagen. Nee, alle boeken moeten daadwerkelijk gelezen worden.
Maar wat wil het toeval: jij hebt absoluut geen zin in wat voor moeilijk gezwets dan ook. Het maakt geen biet uit wie de schrijver is, als een boek eenmaal het stempel 'literatuur' heeft gekregen, wordt het voor de lezer, jij dus, een geworstel met thema's, motieven en motto's. Gatverdamme.
De gedachte alleen al doet je sidderen van walging. Maar het moet toch gebeuren.

De eerste stap is de bibliotheek. Met lood in je schoenen loop je door de gangen waarin duizenden van de door jou zo gevreesde boeken staan. Met pijn in je hart leen je er een aantal en ga je 's avonds met flinke tegenzin aan de gang. En dan gebeurt het onvermijdelijke: je valt boven het eerste boek in slaap. Een slaap die bezocht wordt door de meest verschrikkelijke nachtmerrie die een niet-lezer zich maar voor kan stellen: je belandt in een boek!

NERD

Dit is ongeveer wat de hoofdpersoon in PageMaster overkomt. Ik noem hem gemakshalve maar even Nerd omdat hij het voorkomen heeft van een boekenwurm eerste klas.
In tegenstelling tot jouw ervaringen met boeken, verslindt deze jongen voor zijn plezier het ene na het andere exemplaar. Zeer waarschijnlijk was zijn laatste boek één boek teveel en blijven de verhalen die hij heeft gelezen hem nu tot in de eeuwigheid achtervolgen.
Nerd bevindt zich met zijn bleke bekkie in een horror boek, maar geen horror met alleen maar monsters en griezels.

LEVENDE BOEKEN

Het kan nog veel erger. Hij wordt in PageMaster ook nog eens achtervolgd en belaagd door levende boeken en maniakale bibliotheekbeheerders. Kan het weerzinwekkender?
De boeken van Sartre en Camus komen van voren, van achteren, van onderen en van boven en elk contact met deze verschrikkingen der literatuur is dodelijk. De enige manier om hem weer uit zijn dromen te halen, is door een handje te helpen tegen deze overmacht en overkill aan leesvoer.
Laat Nerd niet in de steek, het zou jou ook kunnen overkomen!

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	6,9
ORIGINALITEIT	6,9
SPEELBAARHEID	6,5

▲ Kill some books!

▼ Flauw

▼ Bekende stuff

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,- / Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Probe/ Fox
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

6,8

PageMaster is één van die vele platformspelletjes die wel aardig zijn maar waarvan het bloed van een echte gamer niet sneller gaat stromen. De graphics zijn wel aardig, het geluid kan ermee door en het verhaal is wel leuk. Maar om nu te stellen dat met PageMaster een wereld voor je opengaat? Nou nee! Misschien dat in een goed boek meer te beleven valt. Aan jou de keus.

THOMAS



FINAL FANTASY III

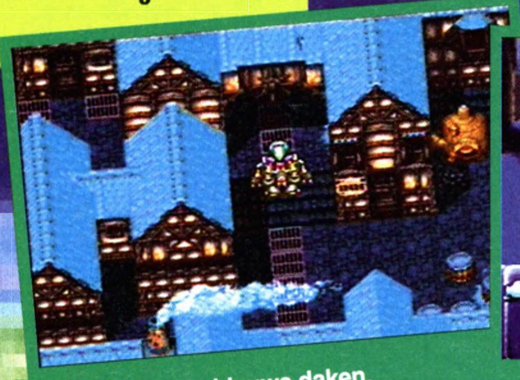
Na eeuwen van ellende is de wereld een high-tech society geworden waar Magie niet meer bestaat. Hoewel? Terra, een slaaf van de Emperor, heeft nog wel verborgen magische krachten. Dat is ook de reden waarom men haar als slaaf laat werken. Via een bevroren magisch dier ontdekt zij haar krachten opnieuw. Met het gevolg dat het koninklijke leger jacht op haar maakt. Gelukkig voor Terra wordt zij bijgestaan door de tegenstanders van de koning.



Ondertussen op het platteland.



Overkill.



De stad met de blauwe daken.



Durven ze wel met z'n drieën.

GAAP TEGEN SLECHT

Hier begint Final Fantasy III. Het is weer het alom bekende scenario van goed tegen slecht (gaap). Je gaat op zoek naar bondgenoten terwijl je op de vlucht bent voor het vijandelijke leger dan wel strijdt tegen ongewenste elementen. Samen strijd je dan voor de goede zaak. Na verloop van tijd zullen de bondgenoten zich splitsen in kleine groepen. De speler kan dan verschillende scenario's spelen.

KEUZES, KEUZES, KEUZES

Final Fantasy III is een omvangrijk adventure met heel veel mogelijkheden. Misschien dat er daarom ook een 'classroom' is. Hier krijg je alle zaken zoals gevechtstechniek en toverkunst nog eens op een rijtje.
Verder worden er toverformules, wapens en leuke technische gadgets besproken. Dit scheelt een hoop leeswerk, want de manual is behoorlijk uitgebreid. Sterker nog, er zijn zoveel mogelijkheden dat het bijna niet bij te houden is.
Zo heb je alleen al zo'n 40 soorten verschillende relics, variërend van amuletten tot drakeschoenen.
Voor sommige karakters zijn er 64(!) verschillende vechtkunstjes of tovertechnieken mogelijk. En dan heb ik het nog niet eens over de 54 soorten magie.

COMPUTERSTRIJD

Als speler kijk je van boven op het speelveld, wat een klunzige indruk maakt. Komt het tot een treffen met de vijand dan springen de helden op een rijtje. Met een pijltje kun je dan selecteren wie wat waarmee doet. Nadat je al je selecties hebt gemaakt, is het afwachten.
Hebben ze een rondje geknokt dan begin je weer met te selecteren wie wat waarmee doet. Zo ga je door tot je vijanden dood zijn. Jij kiest dus en de computer doet het vechtwerk. Dit laat de speler niet veel ruimte voor eigen aktie en dat is jammer. Gelukkig kun je het spel op verscheidene plaatsen saven, zodat je al die ellende niet twee keer hoeft te zien.
Final Fantasy is een éénpersoons spel. Frustraties die je ongetwijfeld krijgt tijdens het spelen kun je dus met niemand delen, ook dat is jammer. Zoals het spreekwoord zegt: 'Gedeelde Fantasy is halve smart'.

Ik vond Final Fantasy geen leuk spel. Eerlijk gezegd vond ik het zelfs behoorlijk irritant. Het enige dat nog wel te pruimen was, was de muziek die zo onopvallend is dat ik het na een tijdje niet meer hoorde. Bij dit soort spellen krijg ik de neiging om m'n SNES ernstig te mishandelen. Heeft iemand een idee waarom dit spel zo populair is in Japan? Alle suggesties zijn welkom.

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	6^{0}
GELUID	6^{5}
ORIGINALITEIT	5^{0}
SPEELBAARHEID	5^{0}

- Irritant
- Veel selecteren
- Weinig eigen aktie
- Duur

SNES
Prijs: ƒ 199,- / Bfr. ca. 3580
Fabrikant: Squaresoft
Leverancier: Game World
Tel. 010-4369350

5^{6}

CYBE

Cyberjobe is terug en zoals het een virtuele ex-tuinman betaamt, doet hij dat eerst op CD-ROM. Zo krijgen de spelers tegelijk een aardig voorproefje van het tweede deel van de film The Lawnmower Man, Jobe's War, waarvan de opnamen nu nog bezig zijn. Deze film wordt geregisseerd door Farhad Mann, die eerder met Max Headroom liet zien wat voor rare dingen er gebeuren als een levend mens in een computernetwerk wordt opgesloten.

SNELLER DAN FILM

Pas in de zomer van dit jaar is Jobe in de bioscoop te zien. Tot nu toe was het meestal andersom: eerst de film en dan het spel. Dit lijkt een bewijs dat CD-ROM veel sneller kan zijn dan film, ware het niet dat er in totaal 12.000 man-uren zijn besteed aan het maken van de vier CD's, waarvan er één een audio-CD is.

Het resultaat mag er zonder meer zijn. De graphics van Jobespace doen in kwaliteit niet onder voor die van bijvoorbeeld Rise of the Robots en sommige nummers van de audio-CD zouden best wel eens een hit kunnen worden in de ambient house-scene.

Op die punten valt er dus niets op Cyberwar aan te merken, afgezien van het feit dat de muziek tijdens het spelen soms achterblijft bij de beelden.

BACK-UP JOBE

Hoe is het mogelijk dat Jobe alweer de bad guy is, terwijl hij aan het einde van deel 1 (het spel) nog wel tot inkeer kwam, Dr. Angelo bevrijdde uit cyberspace en zich ging wijden aan het verkennen van de wereldwijde computernetwerken. Het antwoord hierop is simpel: Angelo's werkgever, Virtual Space Industries, was zo verstandig om van het hele Lawnmower Project back-ups te maken. Zodoende hadden ze ook een back-up van Cyberjobe, al miste deze kopie wat men een ziel zou kunnen noemen. Zoals dat gaat bij semi-militaire organisaties vonden ze dat bij VSI juist wel prettig want het ontbreken van een ziel maakte Jobe 2 een stuk agressiever.

ANGELO EN OMEGA

Tegen deze kopie van Cyberjobe moet Dr. Angelo het opnemen in Cyberwar. Zijn missie is tweeledig: hij moet de kwaadaardige kopie van Jobe deleten en hij moet de Omega Chip vernietigen. Dit is de chip die Jobe in staat stelde om het virtuele strijdperk te bouwen waar deze cyberoorlog zich afspeelt. Beide doelen kan de speler bereiken door tien onderdelen te winnen die met verschillende moeilijkheidsgraad meerdere keren gedaan moeten worden. Sommige onderdelen zijn onwaarschijnlijk simpel, zoals het afschieten van Bernie, een wezen dat is geboren en getogen in een chemisch afvalcomputer. Andere onderdelen zijn daarentegen bijzonder moeilijk,



Reclame langs de cybersnelweg.


Zou het toch een broer zijn?



Jobe's huisarts.




The Man With The Golden Skin.

RWAR

zoals de Cyberboogie en het ritje door Circuit City. In beide gevallen vlieg je van punt A naar punt B maar terwijl je in beweging bent, verandert het camerastandpunt voortdurend. Daardoor krijg je soms maar één seconde om te beslissen welke kant je op moet. Fouten worden hierbij niet getolereerd: één botsing en je legt verantwoording af aan Cyberjobe, die maar één straf kent voor falende VReizigers: onmiddellijk aan bits en bytes schieten.

DIGITAAL PAPIER

Wat het spelen er ook al niet makkelijker op maakt, is dat je per CD maar twee keer een game kunt saven. Dit is een beetje flauwe manier om het spel moeilijker te maken dan het in werkelijkheid is. Echt moeilijker wordt het daardoor trouwens niet, want je kunt de saved games natuurlijk altijd in een aparte directory bewaren. Misschien net zo flauw is de manier waarop je een onderdeel uit de cyberoorlog moet kiezen. Iedere keer krijg je aan het begin de keuze uit drie verschillende uitdagingen. Als je het goed doet is er niets aan de hand, maar als je faalt dan verandert het begin en krijg je een andere keuze. Dit lijkt een aardige manier om het spel afwisselend te houden. In de praktijk is het echter behoorlijk irritant dat je op deze manier geen enkel onderdeel echt goed kunt oefenen. Denk je eindelijk te weten hoe het moet, dan kom je het betreffende onderdeel niet meer in en moet je eerst een paar keer doodgaan in een willekeurig ander onderdeel, net zo lang tot het gewenste level weer in beeld komt. Wat hierbij voor extra verwarring zorgt is het feit dat een gehaald onderdeel niet speciaal wordt gemarkeerd. Alle onderdelen blijven terugkomen, net zo lang tot je ze allemaal hebt gehaald. Goed onthouden dus wat je al gedaan had, of ouderwets pen en papier naast de computer leggen voor de broodnodige aantekeningen. Cyberwar is wat dit betreft helaas lang niet uniek. Vooral bij adventures blijkt het steeds weer noodzakelijk om gewapend met pen en papier de digitale strijd aan te gaan. Het zou wel zo handig zijn als een digitaal notitieboekje tot de standaarduitrusting van dit genre games ging behoren.

CYBERLUST

Na al deze negatieve opmerkingen is een positief einde wel gepast, want in wezen is Cyberwar een voortdurende lust voor ogen en oren. De bediening is zo simpel als die van een gemiddeld consolespel. Pijltjestoetsen en twee toetsen naar keuze om dingen te laten gebeuren, dat is alles wat je nodig hebt. Beter nog is het om een joystick of gamepad op de PC aan te sluiten. Beide worden prima ondersteund en laten je de mogelijkheid om achterover geleund in je stoel de virtuele show aan je voorbij te laten trekken.

Een passend vervolg op The Lawnmower Man. Qua graphics en geluid is het een en ander nog beter geworden en ook de gameplay is aanzienlijk vooruit gegaan, al blijft dit laatste verre van ideaal. Het probleem dat al bestond in het eerste deel blijft wat dat betreft hetzelfde: die prachtige beelden en geluiden zijn leuk en aardig, maar je moet er als speler wel wat te doen bij hebben.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	6⁵

- ▲ Mooi!!!
- ▲ Verhaal is leuk gevonden
- ▼ Weinig te doen voor de speler
- ▼ Soms te makkelijk, soms te moeilijk

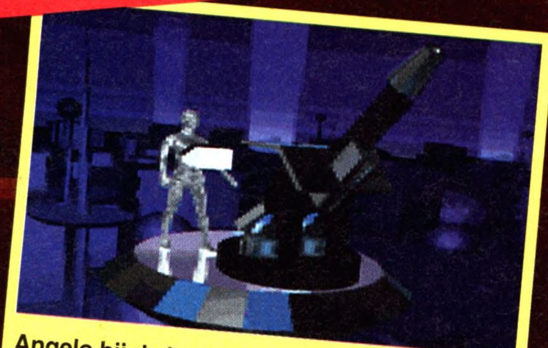
PC CD-ROM

Prijs: ƒ 149,95 / Bfr. ca. 2700
Systeemvereisten: 486-25 PC, 4 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, double speed CD-ROM speler. Geluidskaart en gamepad aanbevolen.
Fabrikant: Sales Curve Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

8



Cyberjobe Rules.



Angelo bij de luchtafweer.



Bernie, opgegroeid in een chemisch afval-computer.



Eat this, cybersukkel.

R E V I E W

DOOM

Mi compadre Ben de Dood doet niets liever dan dwalen door kale kasteelgangen waar verminkte lijken aan de muren rotten en demonen rondzwerven. Bij voorkeur met een ronkende kettingzaag in zijn klauwen. Rare jongen? Nee, zoals zovelen een fervent (en verwend) Doomspeler.

DOOM RULES OK

Doom is een cult geworden. Volwassenen nemen elke zaterdagochtend hun PC'tje mee in hun Opel, koppelen hun computers aan elkaar en maken elkaar ronddolend in een labyrint genadeloos af. Hun zonen fabriceren complete gebouwen met de Doom-editors waarmee zij hun scholen namaken en lerarenkamers leegvegen met veel bloedig vertoon. Info om ingewikkelde sceneries te maken wordt weggeplukt van het InterNet waar duizenden mensen verspreid over de wereld elkaar vinden in hun gedeelde ambitie het wereldrijk Doom te stichten.

ZWARTE MAGIE

De gekte van dit spel barst nu ook los op de consoles: een gevecht tegen de zwarte magie vanuit een eerste persoonsperspectief (ze zouden het bijna 'Virtual Reality' willen noemen) waarbij de riotgun zo heerlijk realistisch terugslaat wanneer er een schot valt. De vijf verschillende moeilijkheidsgraden variëren in zoverre dat, hoe moeilijker het wordt, er minder vijanden voor de loop komen en minder power ups te vinden zijn. Pas in level 8 ontmoette ik tegenstanders van formaat, zoek zelf maar uit welke mode dat is. Er is niets dat mij doet vermoeden dat dit spel enigszins anders is dan de PC-versie; of zijn er minder zielige, gespietste medesoldaten? Tijd voor de expert.

WIJSNEUS

'Ben de Doom' is nauwelijks bereid te geloven dat de 32X een betere prestatie gaat leveren dan zijn geliefde PC. Hij mompelt dingen als: "Tsseh, je kunt het scherm niet eens vergroten, het beeld bij de PC is van dichtbij scherper en hij is niet sneller dan de snelste PC." Maar ook "Hé, eigenlijk wel lekker, die joystick."
Tijd voor het eerste wapen dat altijd voorhanden is in Doom: de vuistslag. Er valt namelijk niet zinnig te praten met mensen die het verschil tussen ƒ 500,- (32X) en 7000 piek niet zien (Ben's droomapparaat).

YES, DEATH-COUNT

Met de pro uit de weg, struin ik zelf het lugubere gangenstelsel van het verdoemde rijk door. Ik vind het spel verdomd snel reageren op mijn commando's. Niet alle schuifdeuren willen open, daarvoor moet ik drie voorwerpen verzameld hebben. Het pad afsnijden door af en toe een gifbad te nemen, levert toegang tot geheimen en aan het eind van elk level volgt een 'deathcount' in procenten. Cool.



Een zuurbad levert de kogelsproeier op in level 5.



Onoverwinnelijk tuig vloert de held.



Tien soldaten tegelijk de lucht in.



Alle dooien op een rijtje.

RAPPORT

GRAPHICS 8°
GELUID 9°
ORIGINALITEIT 5°
SPEELBAARHEID 9°

- ▲ Moorden naar hartelust
- ▲ Spannende zoektocht
- ▲ Natuurlijk spelperspectief
- ▼ Ben vindt het niet bijzonder

32X
Prijs: ƒ 169,- / Bfr. ca. 3050
Fabrikant: id Software
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

7⁸

Als logische tegenreactie op de devotie van Ben voor Doom moest ik er niet zoveel van hebben toen het op de PC uitkwam. Dat rare gepiel op het keyboard en die God-mode cheats. Maar zelf spelend op de MegaDrive 32X begon ik de lol er wel van in te zien, vooral toen voornoemde expert me in level 5 de kettingzaag aanwees. Het is leuk af en toe een moordlustige freak te zijn, blijkt.

ADAM



32X

VIRTUA RACING Deluxe

Voordat de Daytona's en de Ridge Racers elke gamer gaan laten kwijlen, moeten we nog even volstaan met een wat opgefoktere versie van het aloude Virtua Racing waarmee de betere speler allang met z'n ogen dicht de ronde records aan elkaar kan rijgen.

DE HEILIGE KOE

De 32X versie van het Virtua Race gedoe is in vele opzichten een natuurvriendelijkere variant dan de dure MegaDrive uitgave. Ten eerste verstoort geen zeemeeuw het zicht bij 320 kilometer per uur en zijn er geen paarden meer omver te scheuren wanneer het zoveelste rondje en dito crash in dezelfde hoek gaat vervelen. Gelukkig staat de koe nog wel gewillig bij de molentjes te wachten om tot ragoût gereden te worden.
Ook betekent het opgevoerde vermogen van de 32X dat er uren geracet kan worden zonder scheel te worden van de graphics die er net op het laatste moment korrelig bijgetekend worden. Hoofdpijn zal niet zo snel volgen als bij de 16-bitter, al werkt het geluid, een verkouden mug in paringsdrift, nog steeds op de zenuwen.
Het beeld vloeit veel beter in elkaar waardoor het weggevoel ook stukken natuurlijker aanvoelt. In het verleden kon het verwijt zijn dat de botsingen op grote snelheid toch van iets te drastisch gehalte waren; nu weet je dat het je eigen schuld is.

VURIGE 381 KM/UUR

De opgesoepte Virtua kent twee nieuwe parcours en de mogelijkheid met twee andere type wagens te scheuren. Het parcours HighLand is een moeilijke moeder maar de Sandlands zijn nog een graadje erger met pastel-kleurig zand dat in de naarste bochten onder de banden opduikt.
Van de wagens naast de standaard Formule 1 auto, is het Prototype m'n favoriet; een raspaard, topsnelheid van 381 kilometer en o zo vurig en lang niet zo'n zeikerd als de Formule 1 wagen. Er is echt een besef van in een klasse auto rijden.

PHAT!

Ik kan op deze plek niet na laten te zeggen dat ik in de TimeTrial uiteraard weer enige records aan flarden heb gescheurd, dat het mij nog steeds niet is gelukt in de race iets anders dan zestiende te eindigen, dat de twee-speler variant phat is, het bedieningsscherm even klote en weigerachtig is als te voren en ik nog steeds geen perfecte haarspeldbocht heb kunnen maken in race 3.
De Highland is een mooie toevoeging aan het spel want, alhoewel er veel rottige bochten inzitten, geeft het parcours toch de illusie dat het een verdomd snelle baan is. Bekijk het maar eens een keer vanuit het cockpit-perspectief.



Njiiaaaoooow.



Rustieke kerkjes en sneeuwtoppen maken VR de luxe.



De dodelijke haarspeldbocht.



Check deze, topsnelheid 381 km/u.

Virtua Racing DeLuxe is gezonder dan z'n voorganger maar als je die al bezit, is er geen enkele noodzaak dit spel ook aan te schaffen. Laat staan de 32X, die in dit geval weinig meer biedt dan grafische pracht en praal aan oude spelletjes in een nieuwe verpakking. Desalniettemin blijft Virtua Racing, nu dan DeLuxe, in het racegenre een klassieker.

ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	88
GELUID	72
ORIGINALITEIT	70
SPEELBAARHEID	90

- ▲ Twee goeie nieuwe parcours
- ▲ Prettige wegligging
- ▼ Opgewarmde ouwe soep
- ▼ Snel op uitgekeken

32X
Prijs: ƒ 169,- / Bfr. ca. 3040
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

8

32X

REVIEW

STARWARS Arcade

RAPPORT

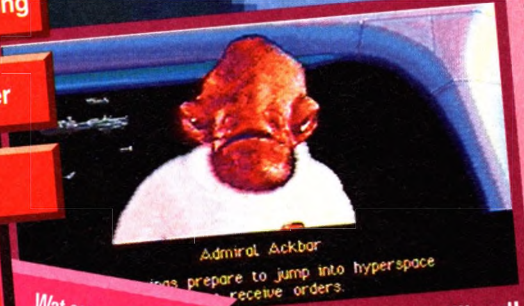
GRAPHICS	6⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	4⁰
SPEELBAARHEID	5⁶

- Heb je al gespeeld
- Debiele programmering
- De NES kan het beter
- Zakkenklopperij

32X
Prijs: ƒ 169,- / Bfr. ca. 3050
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

5⁹

In plaats van een nieuw trio StarWars films krijgen we StarWars Arcade in een nieuw jasje gegoten. Ik weet het niet, maar ergens voel ik mij bekocht. Jaren geleden diepte ik in wanhoop m'n laatste munten uit de zak om dit spel te spelen in de arcade en nu moet er een 32X gekocht om net zo gefrustreerd te raken.



Uaai, lelijkerd!

LICHT-PUNTJES

Het moge inmiddels duidelijk zijn dat de mensheid nooit werkelijk vooruitkomt in zijn leven; daarvoor wordt er teveel uit de molen gerecycled. Eens waren daar de fantastische StarWars films die ieders mond in de bioscoop van verbazing deden openvallen en waren er de StarWars van de gestoorde president Reagan die ieders muil in verdwazing deed openkleppen. Maar sindsdien is er geen moer veranderd. Reagan's plan is nooit uitgevoerd en een nieuwe trilogie van StarWars is er ook nog niet.
Ondertussen moeten wij ons behelpen met virtuele avonturen op een zogeheten 32X. Kijkend vanuit een zogenaamde X-Wing in een donkere ruimte met lichtpuntjes aan het firmament. Zullen we dat dan maar letterlijk nemen?

VALS SPEL

Of vanuit de cockpit of onhandig daar net achter, suist de X-Wing piloot samen met z'n trouwe AstroMach Droide door de acht kanten van het heelal. Er zijn er wel meer, maar nog niet op de joypad. Onderweg vliegen esquadrons TIE-fighters, de vijandelijke gevechtsvliegtuigen van de Keizer. Eerst willen er 15 in 200 seconden dood. Oké, gabber, wat jij wil, dan 20 in 200 seconden.
Het decor is nog steeds donker, misschien zelfs wel donkerder, ik zie steeds minder sterren. Na een tijdje begin ik het nare gevoel te krijgen dat het spel valsspeelt, mij bedondert. Elke keer als ik met veel moeite bijna genoeg van die fucking-fighters heb afgemaakt, verdwijnen ze simpelweg. De tijd tikt door, af en toe simpelweg 30 seconden en ik verlies. Om woest van te worden.



Nog één seconde te leven, TIE-tje.

DO THE HOKI-POKIE

Ik ben met dit intens ergerlijke spel opgehouden voordat ik mijn vuist door het scherm heen plaatste. Geen gevecht met de DoodsSter voor mij, geen gevlieg door, langs, boven, in grote SuperSter Vernietigers, geen hokipokie met Prinses Leia. Zo mis ik de vier nieuwe levels die speciaal in de 32X StarWars modus zijn ingebouwd, want de originele arcade versie van de vier oorspronkelijke levels zijn apart inbegrepen op de cartridge. Waarom? Om bij een verloren spel ook daadwerkelijk, resoluut en onvriendelijk 'Game Over' te krijgen. Net als vroeger, net als in de arcade. De mens komt werkelijk geen stap verder.

Wat een ongehoorde shit; wat een volkomen miskleun, wat een pure ellende. Ik heb geen flauw idee waar de extra bitjes voor dit spel voor nodig waren maar het is zulke totale nonsens om een spel van dit kaliber op nieuwe technologie uit te brengen. Je krijgt bijna het gevoel dat je de 32X ook maar bij het oud vuil neer moet zetten.

ADAM



DeathStar komt in zicht.



Jihaaa, duizelingwekkend langs gebouwen scheuren.



32X

PREVIEWS 32X-SPELEN

Tof, die super, eh mega, boestin 32X, maar maakt die muchochippie een spel nou toffer of niet. Op deze manier bekijk ik de zogeheten sprongen in technologie die fabrikanten menen te maken met hun nieuwe apparaten die zij de winkelschappen inpompen. Het moet wel duidelijk zijn waarvoor de centen geschoven worden, toch?

VERSE GAME-PLAY?

De 32X is de tussenfase naar nieuwe consoles als Sega's eigen Saturn (en de Neo Geo CD en de Playstation en de bla, bla, bla...). Op de extra PK'tjes ingeplugd in de trouwe MegaDrive worden de eerste experimentjes uitgevoerd, zoekende naar de mogelijkheden die het gewonnen vermogen oplevert.
In feite zijn de spelen op de 32X een voorbode van wat ons aan het einde van dit jaar en daarna gaat overkomen met 'de nieuwe generatie hardware'. Beterweters zullen nu heel hard met hun priemende wijsvinger gaan schudden en "Niet, niet, niet" roepen, maar ik heb het hier niet over roterende coprocessoren en polyginetische sprites van Dufaud, maar louter over wat voor een spel een nieuw apparaat kan opleveren. Oftewel: is de gameplay wel fresh?


Vette deathmove. (Cosmic Carnage)

SPACE HARRIER

Space Harrier is een klassieker, voor het eerst gesignaleerd op de 8-bitter in 1985. Zo'n twintig meter vanaf de rug gezien van een rennende en vliegende man is de aktie één lange ruk voorwaarts, zogenaamde 3D landschappen tegemoet. Vanuit die onpeilbare diepte duiken UFO's, zwevende draken en stenen gezichten op die niet aardig zijn. Hiertoe is het mannetje uitgerust met een gigantische bazooka waarmee het onbeperkt prijsschieten is. Na tien levels exact dezelfde aktie (waarom tenslotte een minstens tien jaar beproefd concept loslaten, nietwaar?) houd ik het toch echt voor gezien. What a piece of shit.


3D special move. (Cosmic Carnage)

COSMIC CARNAGE

Een beat'm up volgt: een goeie test om in het ware man tegen man gevecht uit te maken wie er hier eens en voor altijd gelijk heeft. Vijf man, één vrouw en twee wezens voorbij herkenning gaan de strijd met elkander aan. Trappen, rammen, springen en onvermoede special moves. En afgehouwen ledematen en bloedspuwende lichamen zonder hoofd. Wanneer een tovertruuk uit de knoppen plaatsvindt, volgt soms een onmiddellijke close-up van de aktie. Tevens past het scherm en decor zich aan aan de afstand die de tegenstanders nemen. Soms tollen de sprites in een move sterk vergroot voor het scherm; ik neem aan een poging om rondvliegend 3D te simuleren. Nog even oefenen, programmeurs. Al met al, op het tanga-slipje van Zen Lan na, weet Cosmic Carnage niet te boeien en biedt het zeker geen 'fresh flavor' aan het bestaande assortiment. Gaap.


Hardrock Demon Close-up. (Cosmic Carnage)


Alles met een lelijke kop moet kapot. (Space Harrier)


Symmetrisch verschijnende en verdwijnende tegenstanders. (Space Harrier)


Nog meer lelijke koppen, dus kapot. (Space Harrier)



Zit m'n niergordel nog goed?



De final countdown.



Even mee-steppen.

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Een ander beproefd genre is natuurlijk het racen, al zie je niet zo vaak crossmotorraces zoals in Motocross Championship. Met twaalf anderen, in 125 of 250cc of SuperBike (mijn keuze), worden hobbels, bobbels en vogelvluchten genomen met akelige vaart. Er kunnen tegenstanders van hun fiets gedreund worden, er moeten olievlekken ontweken worden en cameramannen laten zich gillend omver rijden. Lekkere gameplay, maar te korrelig en haperig beeld om de 'wow' factor te hebben. De eerlijkheid gebiedt te zeggen dat het hier een nog niet uitontwikkelde versie betrof.

KNUCKLES RINGSTAR

In Knuckles Ringstar krijgt die Australische miereneter, of wat een Ecleidna ook moge zijn, een soortgenoot uit de Sonic school op vinkentouw mee. Mighty the Armadillo kwam me nog bekend voor, maar de vijf anderen -van Charm Bee tot Victor Crocodile- zijn nieuw. Espio the Chameleon lijkt sprekend op Metal Sonic. Het starten van dit nog rammelende preview spel begint met level 0, waarin een cursus samenwerking tussen het gekozen tweetal plaatsvindt. Doordat twee karakters met elkaar verbonden zijn, is er een heel arsenaal aan truuks mogelijk: om supersnelheden te bereiken, op hogere platforms terecht te komen en wat dies meer zij. Er zijn in het pretpark Chaotix van Knuckles 32X, vijf levels die weer onderverdeeld zijn in vijf sublevels. Het gebruikelijke van links naar rechts geren. Tevens is er de bekende Time Attack mode. Om mij onduidelijke reden stuitert af en toe het tweede karakter 3D op het scherm naar voren; het zal wel zijn omdat het technisch kon.



Metal Sonic? Nee, het is Espio the Chameleon.


Whoaa, 3D-shit in effect.



Cursus special moves.

32X PRACHTIG OF NIXS

Op de afgelopen pagina's ben ik streng geweest over de 32X, misschien iets te streng. Want Virtua Racing DeLuxe is beter dan zijn DSP/16-bit voorganger, StarWars Arcade werd steeds leuker bij de DeathStar, Doom is gewoon goed, maar toch wens ik kritisch te zijn ten aanzien van goederen die als doel hebben meer geld uit de zakken te willen vorken. Bovenstaande previews zijn nog net geen aanfluiting en dus niet de grote investering waard van een 32X aankoop. Bij Sega zullen ze inmiddels wel voodoo-poppetjes van me aan het maken zijn, maar die 32X sucks, in ieder geval de benadering van de spelen en de heilige gameplay. Wanneer gaat die naar de volgende generatie?

ADAM



Uitslag STREET RACER wedstrijd

Okay, er waren mooie prijzen te winnen, maar dat de Street Racer wedstrijd zo veel enthousiasme bij jullie te weeg zou brengen, hadden we echt niet verwacht. Postzakken vol met de meest vreemde inzendingen.

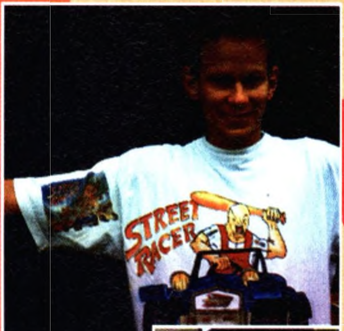


De winnende foto van Guirek Jansen. De voorkant was net zo prachtig.



Anita Weekamp overhandigt namens Ludi-Games de hoofdprijs aan de gebroeders Jansen.

Inmiddels weten we exact hoe de gemiddelde huiskamer van de PU-lezer er uitziet. Vele tientallen bankstellen, vloerkleden en eettafels passeerden ons netvlies. Gelukkig waren ook andere lokaties uitgezocht om het strijkwerk te exposeren. Zo zagen we onder andere jullie slaapkamers, achtertuinen, badkamers, schoollokalen, garages en WC's (van de frisse!). Niet alle PU-lezers poseerden zelf voor de foto. We noteerden aangeklede beren, poppen, zusjes, broertjes, moeders, vaders, baby's, honden, katten, en een geraamte. Het t-shirt was het meest favoriete stukje textiel om de Street Racer plaatjes op te strijken maar we kwamen ze ook tegen op: spijkerbroeken, sweaters, onderbroeken (niet altijd even smakelijk, zeker niet als je ze opstuurt), petten, vaatdoeken, washandjes, handdoeken, overhemden, sokken, lakens, kussenslopen, Beha's, PU-t-shirts (zonde!), een drumstel en zelfs op een dij en een buik (gestreken!?). Soms was het even schrikken dan wel slikken. Wat dacht je van een 50-jarige dame met haar (wet) t-shirt onder de douche, een fraai 18-jarig meisje in badpak, een dame met een stukje Street Racer textiel als schaamlapje, en een flink aantal blote konten. Iedereen enorm bedankt voor jullie inzendingen en inzet en de prijswinnaars gefeliciteerd.











Van boven naar beneden: Gerwin Broers, Tijmen Mulder, de hond van Joachim Zimmermans, Tom van Steensel en de broers Dylan en Kevin Does.

De Winnaars

Hoofdprijs:
Compaq Presario Multimedia PC

Guirek Jansen, Haarlem

Tweede prijs:
Sony Mini Discman

John Visscher, Meppel

Derde prijs:
Neo Geo CD spelcomputer

Bas van Teijlingen, Almere

Vierde tot en met dertiende prijs:
Street Racer spel voor de SNES

André de Kruijf, Schoonhoven; **Arjan Zwaan,** Lutten; **Guido Blesgraaf,** Overveen; **Ralf Santbergen,** Hoeven; **Davy de Bakker,** Kloosterzande; **Jacob Meijer,** Musselkanaal; **Vincent Cornelissen,** Dieren; **Jorik Kool,** Wageningen; **Kristoff Mourtens,** Maaseik (België); **Roel de Werdt,** Leende;

Veertiende tot en met vijftigste prijs:
Street Racer t-shirt

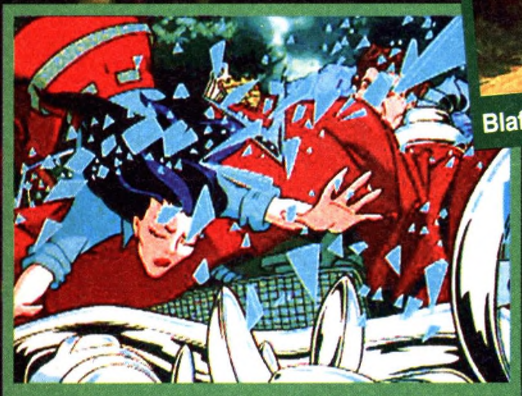
Angela Bleeker, Deventer; **Simon v/d Wulp,** Westerhoven; **Hans Kroezen,** Beesd; **Jasper Koopmanschap,** Eemnes; **Maikel Schrauwen,** Rupchen; **Christiaan van Silfhout,** Veenendaal; **Roy Jonsma,** Beilen; **Raymond Stuger,** Sliedrecht; **Marcel Wolter,** Lemmer; **Bas Terhorst,** Middelburg; **Ben Post,** Emmen; **Jessica van Barneveld,** Amsterdam; **Floris Hoefsloot,** Culemborg; **Bas Kreft,** Hellevoetsluis; **Rob Veuskens,** Weert; **Frank Houtappels,** Westerhoven; **Ruud Konink,** Breukelen; **Sebastian de Vos - Schelle,** (België); **Rudi Zell,** Boskoop; **Radjoe Ganpat,** Amersfoort; **Jasper Heijma,** Lisse; **Richard Swaan,** Amsterdam; **Dimitri Roedoe,** Partij; **Mickey Vermeer,** Sluis; **Karim Laaraj,** Alphen a/d Rijn; **Marcel Verhiel,** Kerkrade; **Helmer Wijbenga,** Harlingen; **Martijn v.d. Bol,** Berkel Enschot; **Marvin de Haas,** Beneden Leeuwen; **Menno van Duijn,** Rijswijk; **Mart van der Kallen,** Nuland; **Gerwin Broers,** Westwoud; **Jurgen & Jelmer van Dulst,** Zevenhuizen; **Tom van Steensel,** Bladel; **Martijn Tolsma,** Alphen a/d Rijn; **Caroline van Twisk,** Velp; **Bobbie Alberti,** Den Haag.

CADILLACS AND

Weleens van het bedrijf Rocket Science gehoord? Nee? Dat is niet verwonderlijk want het is een nieuw Amerikaans Gaming bedrijf. En als we ze mogen geloven wacht ons een revolutie in Gaming. Cadillacs and Dinosaurs voor de Sega CD is het eerste spel van het creatieve Rocket Science team dat zijn weg naar de burelen van de Power Unlimited redactie vond.



Blaffende dino's bijten niet.



Een ongeluk zit in een klein hoekje.



TOPPERS

Het is niet onze gewoonte om in een recensie uit te wijden over het bedrijf achter een spel. Deze keer maken we echter een uitzondering omdat Rocket Science een bijzonder bedrijf is. Rocket Science heeft zichzelf de opdracht gegeven om de leider van een nieuwe klasse CD-ROM gaming-fabrikanten te worden. Het streven is om het verschil tussen interactief thuisvermaak en de attracties die je in de Hollywood films ziet, weg te nemen.
Ho, ho, dat zeggen ze allemaal. Juist, maar Rocket Science heeft een team medewerkers achter zich waar je u tegen zegt. Om hun ideaal te verwezenlijken hebben ze de top van de gaming, film, hardware en software-industrie bij elkaar gebracht. Deze mensen hebben de special effects voor o.a. films als Alien, Jurassic Park, Rising Sun etc. op hun naam staan. Enkele van de programmeurs komen van LucasArts Games, Apple Computer en Marvel Comics vandaan. De gaming programmeurs werkten aan bestsellers als Loom, Beyond Zork en Indiana Jones. Kortom de teamleden hebben zich in het verleden al danig bewezen.

ORIGINEEL

De verpakking en handleiding behorende bij Cadillacs and Dinosaurs straalt meteen al originaliteit en kwaliteit uit. Het spelverhaal in de handleiding is voor de verandering niet een saaie tekst maar een hoge kwaliteit mini-comic. Als je deze doorgelezen hebt, begrijp je meteen dat we met een nieuw bedrijf met verse, jonge ideeën te maken hebben. Eindelijk een origineel verhaal dat zijn eigen weg volgt. Weliswaar staat de wereld ook in dit spel op het punt ten onder te gaan en ben jij de held die de mensheid voor het onheil moet behoeden, maar dan krijgt het verhaal een unieke draai...

HELDEN EN DINO'S

In het jaar 2020 vergaat de wereld. De mensen schuilen ondergronds en wachten en wachten. Honderden jaren later komen de mensen weer naar de oppervlakte en vinden een totaal veranderde wereld. Het is alsof ze zijn teruggekeerd naar het begin van de evolutie: dino's bevolken de aardbol.
De mensen komen tot het inzicht dat de wereld was vergaan omdat ze de natuur niet respecteerden. Daar moet dus verandering in komen. Helaas houdt niet iedereen er dezelfde filosofie op na. Wilhelmina Scharnhorst, de gouverneuze van de Stad in de Zee is druk doende om dictator te worden. Haar doel is de maatschappij om te toveren tot een hightech samenleving die niet langer afhankelijk is van de natuur.
Jack Tenrec en Hannah Dundee zijn de helden die deze snode plannen moeten voorkomen. De twee helden hebben precies een uur om met

DINOSAURS



een antieke Cadillac hun weg te banen door een prehistorische jungle op zoek naar de centrale die de hele wereld op zal blazen.

DODENRIT

Alvorens je je in level 1 waagt, krijg je eerst het hele verhaal voorgeschoteld in de vorm van een comic van hoge kwaliteit. Het spel zelf is in feite ook een cartoon. Als held bestuur je de Cadillac en het vuurwapen. De Cadillac begeeft zich in een dodenrit door de Jungle vol obstakels als bomen, rotsen en gaten. Het wapen gebruik je om de obstakels op te blazen. Je kunt gewoon de trekker overhalen of de vuurknop ingedrukt houden. Als je dit laatste doet dan schiet het wapen niet, maar verzamelt het meer energie. Laat je de knop los dan vuurt het wapen met meer kracht en een breder bereik.

Het bijzondere aan het verhaal is dat je uit respect voor de natuur de dino's absoluut niet mag doden. De oude reuzen mogen dan wel voortdurend in de weg lopen, ze bedoelen geen kwaad. Ram je ze per ongeluk met de Cadillac dan zullen de beesten zich wel verdedigen.

STUURMANSKUNST

Je beschikt over negen levens. Die heb je ook nodig want het vermijden van de obstakels vergt het uiterste van je stuurvaardigheden. De controlpad is uiterst gevoelig en de wagen slingert dan ook van de ene kant van het junglepad naar de andere. Je knalt voortdurend tegen de rotsen en andere obstakels op. Terwijl je door de bossen sjeest, is het de bedoeling dat je de juiste weg vindt. Je hebt soms slechts een seconde om te beslissen of je links of rechts moet. Neem je een verkeerde afslag dan rijd je in feite rond in cirkels.

REAL TIME

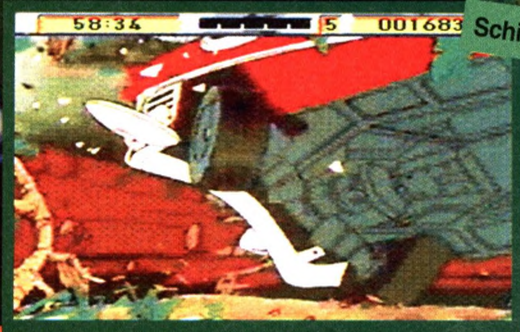
Je hebt 1 uur de tijd om de wereld van de ondergang te redden. Dit is een echt uur (real time) maar naarmate je vaker tegen obstakels opbotst, neemt de totale beschikbare tijd ook af. Botsen tegen een dino die in de weg loopt, kost je meteen een leven. Iedere keer dat je een leven verliest, krijg je een korte cartoon te zien. Prachtig. Vind je de weg door de jungle dan kom je op een gegeven moment in de ondergrondse terecht waar weer andere boosdoeners je het leven zuur maken. In totaal zijn er negen levels te overwinnen om de wereld voor het onheil te behoeden.



Er zijn van die dagen...



Schieten op obstakels tijdens de dodenrit.



Zo'n boom kan hard aankomen.

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^4
ORIGINALITEIT	9^3
SPEELBAARHEID	8^7

- Pittig
- Super origineel
- Prachtige comics
- Prachtige cartoons

SEGA CD
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Rocket Science
Distributeur: BMG
Tel. 035-256256

8^5

Ik vind het prachtig dat de makers een shoot'm up zo weten te brengen dat het niet alleen maar kill-kill is. De natuur is nu eenmaal belangrijk en ze willen daar een vermakelijk steentje aan bijdragen. De cartoons zijn erg mooi, het geluid erg goed. Toch is dat betrekkelijk. De makers hebben op graphics gebied het onderste uit de kan gehaald, maar in de nabije toekomst verwacht ik met de nieuwe systemen veel betere graphics. Desondanks een pracht spel.
DAVID

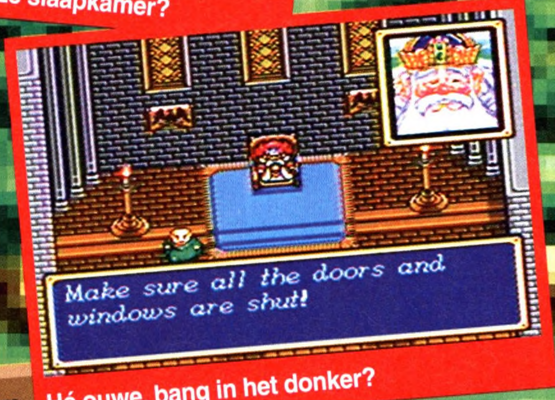


SHINING FORCE II

We moesten er een jaar op wachten maar nu is ie er eindelijk: Shining Force II voor de MegaDrive. Om maar bij het verhaal te beginnen: De dief, Slade, jat de Juwelen van Licht en Kwaad uit een toren net buiten het koninkrijk van Granseal. Had hij het kunnen weten dat hij daarmee de meester der duivels, Zeon, zou wakker maken?



Hè, wat doe ik in deze slaapkamer?



Hé ouwe, bang in het donker?

UITGEBREID

Spelers bekend met de eerste versie van Shining Force zullen meteen een aantal veranderingen en verbeteringen opvallen. De graphics zijn min of meer hetzelfde gebleven met het verschil dat de gevechtsanimaties soepeler over het scherm lopen. De muziek is overigens wel een stuk verbeterd. Veel belangrijker echter is dat er meer van alles bijgekomen is. Het aantal wapens is toegenomen, er is een hele reeks 'persoonlijkheden' aan het scenario toegevoegd en er zijn meer speciale items en dorpjes te vinden. Het spel is niet meer in hoofdstukken verdeeld en je kunt van dorpje naar dorpje reizen.
In tegenstelling tot de eerste versie van Shining Force volgen je kornuiten je op de zoektocht. Nu we het toch over zoeken hebben: je kunt op boekenplanken, in waterputten, tonnen etc. zoeken naar allerlei te gekke hebbedingetjes die je op je tochten zullen helpen. Je hebt trouwens ook geen hoofdkwartier meer in elke stad. Op den duur krijg je een soort mobiel hoofdkwartier waar je je maatje in 'opslaat'.

TAKTIEK

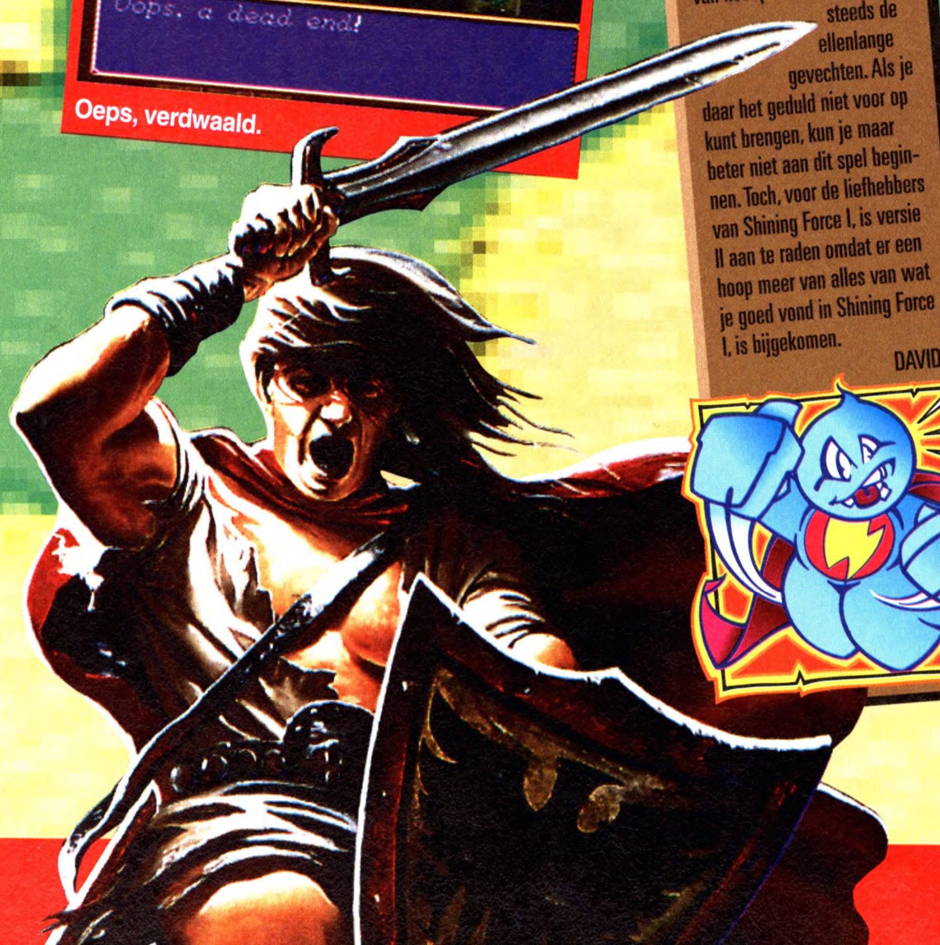
Shining Force II kent meer dan 40 gevechten en deze zijn ietsjes moeilijker dan in de oorspronkelijke versie. Je moet daarom je tactieken aanpassen aan het nieuwe spel. Je kunt nu bijvoorbeeld een paar stappen tegelijk nemen om dan even later in één keer met zes stappen vooruit te springen. De vijand kan dat echter ook.
Je moet dus oppassen dat je niet één van je maatjes te ver vooruit laat lopen want dan kan de vijand hem heel gemakkelijk afsnijden. Een verdedigende, afwachtende houding is misschien de beste taktiek. Hoewel de eerste 20 gevechten redelijk gemakkelijk zijn, merk je plotseling dat de vijand met een bokkesprong sterker wordt. Ze maken opeens gebruik van krachtige betoveringen en beschikken over meer kracht. De boogschieters bijvoorbeeld zijn veel sterker dan in versie I en de zeven 'eindbazen' kunnen tweemaal per ronde aanvallen. Oppassen geblazen dus!



Oeps, verdwaald.

Om mijzelf maar eens even tegen te spreken, er mogen dan wel een aantal verbeteringen en hier en daar iets nieuws aan Shining Force II zijn toegevoegd, het spel op zich biedt niets nieuws. Het grootste nadeel van het spel is dan ook nog steeds de ellenlange gevechten. Als je daar het geduld niet voor op kunt brengen, kun je maar beter niet aan dit spel beginnen. Toch, voor de liefhebbers van Shining Force I, is versie II aan te raden omdat er een hoop meer van alles van wat je goed vond in Shining Force I, is bijgekomen.

DAVID



RAPPORT

GRAPHICS 8²

GELUID 7⁹

ORIGINALITEIT 6⁹

SPEELBAARHEID 8⁴

- ▲ Meer karakters
- ▲ Pittig
- ▼ Niet vernieuwend

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2680
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 02152-86200

7⁹

SUPER RETURN OF THE JEDI

Dat we bij de redactie een vooruitziende blik hebben, wisten jullie natuurlijk al lang. Trouwe PU-lezers weten nog dat we in het februari-nummer van vorig jaar het spel Super Empire Strikes Back hebben behandeld. In de conclusie van mijn (overigens briljante) verhaal beloofde ik dat binnen één jaar het vervolg op de markt zou komen: Super Return of the Jedi. Zijn voorganger haalde een 9,2 als score! Wat zal het nieuwste StarWars avontuur opleveren?





De snowspeeder is iets te speedy.



Luke's lichtzwaard als cirkelzaag.



Chewie schiet brokjes van de eindbaas.



De Ewok-hangbruggewachter.

WAT IS OUD?

Het eerste dat opvalt als de chips bij de SNES naar binnen glijden, is dat er niets is veranderd aan de graphics. Ja, er zijn nieuwe monsters, nieuwe voertuigen, nieuwe eindbazen en nieuwe achtergronden maar Luke blijft Luke en de sprongen, de Lightsaber en de aktie zien er hetzelfde uit. Ook in dit spel is Luke de hoofdpersoon, al moet hij die positie delen met Princess Leia en Chewie.

WAT IS NIEUW?

Luke is zijn elevation-force kwijt! Net als in Empire Strikes Back heeft Luke een aantal forces die hem helpen te overleven. In de nieuwste versie van het spel heeft Luke o.a. de onzichtbaarheids-force, de lichtzwaard-force en de onschendbaarheids-force. Ook leuk, die forces, maar ik vond de elevation-force van het vorige spel erg handig. Luke's mooiste force is de lichtzwaard-force. Hiermee kun je Luke's zwaard als een cirkelzaag laten zweven en met de joypad sturen zodat hij korte metten maakt met eindbazen en andere slechteriken.

LEIA EN CHEWIE

Bij het begin van elk level mag je kiezen met wie je wilt spelen. Zo op het eerste gezicht lijkt Luke de beste keuze, omdat hij De Force heeft maar Chewie is veel sterker en kan meer meppen incasseren en Leia is sneller dan Luke. Chewie draagt ook nog een lasergeweer zodat je vijanden van een afstand te grazen kunt nemen. Hij heeft ook een soort special-move: Chewie kan als een tol ronddraaien over het scherm terwijl hij links en rechts vijanden neermept.

IN DE BEGINNE...

Return of the Jedi begint meteen moeilijk: in de snowspeeder. De snowspeeder is een vliegtuig dat ongeveer een meter boven de grond zweeft en pijlsnel is. Dat is handig, die snelheid, maar niet als er een hoop puin op de weg ligt en overal diepe afgronden zijn waar je overheen moet "turboboosten". Een moeilijk begin dus. Overigens is het spel sowieso veel moeilijker dan Empire Strikes Back. Het duurde mij bijvoorbeeld tien keer een half uur knokken om de eerste eindbaas te verslaan.

RAPPORT

GRAPHICS	8^7
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	6^5
SPEELBAARHEID	9^0

- ▲ De StarWars Serie blijft cool
- ▲ Prachtig platformspel
- ▲ Moeilijk!
- ▼ We vallen in herhalingen

Er valt weinig te zeggen over Super Return of the Jedi dat ik nog niet in het februari nummer van 1994 heb gezegd over Super Empire Strikes Back. Het spel is qua gameplay identiek aan zijn voorganger, behalve dan dat het moeilijker is. Ondanks dit gebrek aan originaliteit blijven de spellen uit de Star Wars serie top-platforms.

BJØRN



SNES
Prijs: ƒ 159,- / Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 03440-16580

8^2

NOCTROPOLIS

Electronic Arts heeft een leuke manier gevonden om een strip in een spel te gebruiken: in het spel vind je een stripboek. Je klikleest de strip en even later ga je het gelezene min of meer naspelen.



Hoog boven de stad.



Yes, I remember.



Leuke contactlenzen.



Voor de duidelijkheid: dit is een kerk.



Biecht en sterf.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Leuke toepassing van strip
- ▲ Nietsontziende superhelden
- ▼ Soms onnodig veel geklik
- ▼ Geen stemgeluid voor hoofdrolspeler

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2680
Systeemvereisten: 386-33, 4 Mb RAM, 512 Kb schijfruimte, DOS 5.0, muis. Geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Electronic Arts/Flashpoint Productions
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7⁶

Een interessant adventure waarbij je op een originele manier een stripverhaal gebruikt. Jammer dat de puzzels een beetje makkelijk zijn en dat je veel dingen alleen kunt oplossen door alles uit te proberen. Wat de volwassenheid betreft: niks schokkends voor een doorgewinterde avonturier, maar minder geschikt als je pakweg een strip van Walt Disney best eng vindt. BEN



DARKSHEER

Peter Grey, stripliefhebber, gaat failliet en ontsnapt naar de wereld van zijn favoriete superhelden. Hij 'verandert' in superheld Darksheer en gaat de stad redden uit de klauwen van de georganiseerde supermisdaad. Dat is in een notedop het gegeven waarmee je dit spel begint, dat volgens de verpakking een volwassen adventure is waarmee je afdaalt in de duistere kant van de psyche. Dit klinkt akeliger dan het in werkelijkheid is. De duistere kant komt vooral tot uiting in menselijke eigenschappen die de superhelden hebben, zoals Darksheer die met pensioen gaat en zijn vriendin in de steek laat waarop zij ernstig aan de drank raakt. Het volwassene zit hem onder meer in de verschijning van Widowmark, een nymfomane supermisdadigster die gekleed gaat in jarretels en haar slachtoffers eerst verleidt en daarna met huid en haar verslindt. Hoezo volwassen? Kan ook voor kinderen best leuk zijn, toch?

PRAATJES MAKEN GAATJES

Voordat Peter Grey, Darksheer kan worden, moet hij veel gesprekken voeren. In de biechtstoel blijkt een gesprek een puzzel op zich te zijn. Als je het goede antwoord geeft dan krijg je meer informatie, maar als je tegen de priester de verkeerde dingen zegt, schiet hij je morsdood. Stiletto, de vriendin van Darksheer, is nog erger. Eén verkeerde opmerking en ze weigert nog verder met je te praten. Alleen door het spel tig keer opnieuw te laden kom je erachter wat ze allemaal te bieden heeft. De moeilijkheid zit vooral in het feit dat vrijwel alle antwoorden even redelijk lijken. Alleen door alles uit te proberen, kom je erachter wat je gesprekspartners willen horen.
Geen adventure zonder inventory. Hier geldt een domme regel, namelijk: pak alles wat niet vastgespijkerd is, zelfs als de voorwerpen zinloos lijken. Net als bij de gesprekken zit er niets anders op dan alles uit te proberen. Creatief puzzelen, maar niet heus.

RISE OF THE ROBOTS

De afgelopen maanden heeft Rise of the Robots flink wat aandacht gekregen in de gamesbladen. Vooral de haarscherpe graphics in combinatie met de snelheid van het spel, brachten heel wat tekstverwerkers in beroering. Maar hoe zit het eigenlijk met de gameplay?

OOR-STRELEND

Eigenlijk is dit nieuwe vechtspel van Mirage een heel merkwaardig produkt. Wat betreft de graphics is het zonder meer een grote stap voorwaarts: in SVGA-mode is er vrijwel geen sprake meer van het beruchte pixel-effect (vloeiende lijnen die kubistische neigingen vertonen zodra je er op inzoomt). De systeemeisen zijn daarbij redelijk (een 486-33 moet voldoende zijn). Ook het Terminator-achtige geluid is een streling voor de oren en past goed bij de Cyborg-figuren die hier de hoofdrol spelen.

BLOED, MOVES EN ROBOTS

Ondanks het futuristische voorkomen van het spel zijn louter klassieke moves mogelijk zoals schoppen, trappen, kopstootjes uitdelen, knietjes geven enzovoort. Van special effects is geen sprake. Hoewel veel computervechters dit wellicht zullen waarderen (er gaat soms niets boven een ouderwetse matpartij), is deze soberheid niet iets wat je zou verwachten van een stel opgefokte cyborgs.
Daarbij komt dat de moves, ook de gewone, bijzonder moeilijk zijn uit te voeren. In theorie zijn ze heel eenvoudig; elke move voer je uit door een combinatie van richtingen te kiezen en op het juiste moment de enige vechtknop in te drukken. In de praktijk vereist dit zo'n hoge graad van nauwkeurigheid dat het bijna niet leuk meer is. Daarentegen is het doodsimpel om een robot te laten 'bloeden'. Na een eenvoudige klap spatten de rode zweetdruppels al van de metalen omhulsels.

SAAIE SERIE-NUMMERS

Door het beperkte aantal moves wordt het gemiddelde gevecht al snel behoorlijk saai. Het is dan ook een welkome afwisseling wanneer er een nieuwe tegenstander komt opdraven. Stuk voor stuk zien die er indrukwekkend uit, met als hoogtepunt de Supervisor, een eindbazin die zich in alle mogelijke vormen kan 'morphen'. Voordat je echter bij haar kunt komen, heb je heel wat keren de specificaties van de andere vechters gezien, want die komen iedere keer als een gevecht begint, opnieuw in beeld en zijn in tegenstelling tot de animatiefilmpjes tussendoor niet uit te zetten. Al snel weet je de serienummers van alle robots uit je hoofd. Niet dat je daar wat mee opschiet, behalve dan dat het zo irriteert dat het je vechtlust enorm opvoert.



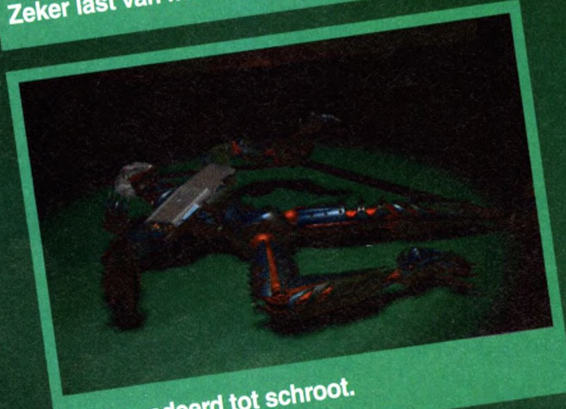
Als blikken konden doden.



Ik voel me ijzersterk.



Zeker last van metaalmoeheid.



Gedegradeerd tot schroot.

De mooiste graphics worden hier gecombineerd met een vechtstijl die overbekend is van alle andere beat'm ups. Knokliefhebbers zullen daarom snel uitgekeken zijn op deze Robots. Bij Mirage weten ze hoe ze bloedmooie graphics kunnen maken. Nu moet iemand ze nog iets leren over gameplay.

BEN



RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	6.0
SPEELBAARHEID	6.5

- ▲ Die graphics dus
- ▲ Fraaie morph-effecten
- ▼ Ongeïnspireerde moves
- ▼ Uitvoering moves zeer moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,- / Bfr. ca. 2500
Systeemvereisten: 386-25, 4 Mb RAM, VGA, single speed CD-ROM speler. (en 25 Mb schijfruimte voor de floppie-versie). Gravis gamepad en 16-bits geluidskaart sterk aanbevolen.
Fabrikant: Mirage
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7.6

DEATH GATE



's Avonds is het gezellig.



Boze reuzen in het bos.



Mijn eerste Sartan.



De mannen van de beveiliging.

Death Gate is gebaseerd op de fantasy-verhalen van het schrijversduo Weiss & Hickman. Zij hebben de serie de Poort des Doods oftewel Death Gate geschreven. Dit epos bestaat uit zeven delen waarin Haplo in opdracht van zijn meester naar verschillende werelden afreist. In het spel zijn deze lijvige boekwerken samengevoegd tot één adventure.

ZEGELTJES SPAREN

Waar gaat het om in Death Gate? Haplo is lid van de Patrynen, een volk dat eeuwen geleden door de Sartanen in het Labyrint werd opgesloten. Daarna verdeelden de Sartanen de wereld in vier afzonderlijke werelden: Vuur, Water, Lucht en Steen. De Sartanen verdwenen vervolgens spoorloos. Daarop is het Labyrint een eigen leven gaan leiden en nam het kwaad een tastbare vorm aan.
Haplo's meester wil de werelden weer één maken. Om dit voor elkaar te krijgen, heeft hij Zegels van de desbetreffende werelden nodig. Hier ligt een taak voor Haplo en voor de speler: vind de Zegels en kom ze brengen.

RUNEN-MAGIE

Belangrijk zijn allereerst de gesprekjes die je voert met Xar, Haplo's meester. Van hem leer je onder meer de tovertruc om door de Death Gate te vliegen. Vervolgens kun je door deze gate vliegen naar Arianus, Pryan, Abarrach en Chelestra en daar je zoektocht vervolgen. Tijdens het spel speelt runenmagie een grote rol. Voor het gebruik van Magie is er een speciaal Magie-menu dat gebruik maakt van stenen waarop runen staan. Je kunt daar zelf toverspreuken samenstellen of een keuze maken uit een kant-en-klare toverspreukenlijst. Ondanks deze lijst zul je minimaal één keer, aan het einde van het spel, zelf een toverspreuk moeten samenstellen.

PUZZEL-PUNTEN

Je speelt dit adventure met behulp van de muis. Het devies is dan ook, zoals bij de meeste adventures, houd je hoofd erbij, klik op alles en save regelmatig, want het is niet altijd even duidelijk wat je precies moet doen.
De puzzels die de speler moet oplossen zijn niet mis. Maar door logisch nadenken en alles meenemen wat je kunt meenemen, kom je vaak een heel eind. Lukt het niet dan begin je overnieuw zonder dat er iets verloren is gegaan; fouten of vergissingen zijn gelukkig makkelijk te herstellen. De speler krijgt voor iedere puzzel die hij/zij oplost een aantal punten. Dit is vooral een indicatie dat je iets tot een goed einde hebt gebracht. Liefhebbers kunnen door alle puzzels goed op te lossen maximaal 1500 punten halen.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{5}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	7^{5}
SPEELBAARHEID	8^{0}

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Moeilijke puzzels
- ▼ 'Gesprekken' duren soms erg lang
- ▼ Puntensysteem

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 / Bfr. ca. 2150
Systeemvereisten: 486 PC, 4Mb RAM, muis, DOS 5.0. Sound Blaster aanbevolen
Fabrikant: Legend
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

7^{6}

Dit spel is veel beter dan de (soms wat saaie) boeken. Fijn vond ik het dat je alle puzzels zonder geweld kunt oplossen. Het komt voornamelijk aan op inventiviteit. Het slaat alleen nergens op dat je punten krijgt. Behalve om aan te geven dat je akties succesvol waren, hebben die verder geen enkele zin. Als je een adventure speelt dan maakt het toch niets uit of je daar nu 1 of 1500 punten voor krijgt?
LAURA



JURASSIC PARK 2
The Chaos Continues

RAPPORT

GRAPHICS 7^{6}

GELUID 7^{3}

ORIGINALITEIT 5^{9}

SPEELBAARHEID 8^{3}

▲ Pittig

▲ Gevarieerde levels

▼ Domme dino aanvallen

SNES
Prijs: ƒ 169,- / Bfr. ca. 3040
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

7^{3}

Jurassic Park 2 zit naar mijn mening een beetje rammelig in elkaar. Er zit een typisch luchtje aan van 'laten we snel even iets verzinnen zodat we weer een paar flappen verdienen met het zoveelste platform spel'. Origineel is het in ieder geval niet. Als je originaliteit echter onbelangrijk vindt, dan zal dit spel je wel eventjes bezig houden want het is moeilijk genoeg.

DAVID





Afmaken die handel.



Met het juiste wapen schieten anders loopt het slecht met je af.



Bio Syn etters.

Een paar nummers geleden kreeg ik een voorproefje te zien van Jurassic Park 2, The Chaos Continues voor de SNES. De printplaatjes waren toen nog lang niet af. Nu is het dan zover. De volledige versie steekt in de SNES en eindelijk mag ik beoordelen of het spel echt de moeite waard is.

BYOSIN

Ik zei het al in de sneak peek; het spelverhaal heeft nog nauwelijks wat met Jurassic park te maken. Het is dat er Dino's over het eiland dwalen maar anders had het net zo goed BioSyn kunnen heten. ByoSin is de naam van de multinational die een kudde soldaten naar het eiland stuurt om daar wat dino's te ontvreemden. Uiteraard moet jij daar een stokje voor steken.

PITTIG

In de eerste instantie kun je uit zes missies kiezen waarbij je de ene keer Raptors moet vergassen, de andere keer een BioSyn blokkade opheffen, maar het decor is in drie van de zes missies het zelfde. Dat neemt niet weg dat het een vrij pittig spel is. De moeilijkheidsgraad zit namelijk in de opzet van het spel. Het eiland wordt uiteraard bevolkt door dino's en deze zijn waardevol. Doodschieten mag niet want als je daardoor de populatie decimeert is het game-over. Tegelijkertijd word je voortdurend belaagd door BioSyn soldaten die je wèl om zeep moet helpen. De oplossing is voorzichtig gebruikmaken van de beschikbare wapens. Om de mensen overhoop te schieten kun je kiezen uit een Uzi, een geweer en een soort granaten. De dino's verdoof je met pijltjes en gasgranaten. Dat maakt het spel extra moeilijk want je moet voortdurend met de R en de L toets overschakelen naar een ander type wapen. Het kost flink wat tijd voordat je het onder de knie krijgt.

KNULLIG

Een van de knulligste aspecten van dit spel is de manier waarop de verschillende dino's aanvallen. Als imbecielen rennen de beesten van links naar rechts over je heen. Je ligt voor pampus op de grond en je wilt opstaan. Voordat het je lukt om op te staan, te richten en te vuren is het monster alweer over je heen gewalst. Wat mij betreft heeft dat werkelijk niets met dino's te maken en hadden het net zo goed gigantische pingpong ballen kunnen zijn die continu over je heen rollen. Maar ja, wat weet ik dan ook van dino's?



LEMM

De Lemmings overspoelen de wereld! Met hun zachtaardige karakter en harige voorkomen lopen ze weer verdwaasd in het rond, op zoek naar dat ene ravijn waarin ze zich met z'n allen naar beneden kunnen laten storten. Een snelle dood, dat is hun streven.

SPLETSCH!

Lemmings, overal Lemmings! Ik word gek van die wollige kamikaze marmotten. De enige gave die zij bezitten is om zo snel mogelijk de dichtstbijzijnde afgrond te spotten en daar dan met z'n allen vrolijk in te springen. En dan die stilte. Ze gillen niet, ze roepen niets, ze laten het allemaal maar gebeuren. Het enige herkenbare geluid dat door de Lemmings wordt voortgebracht is de 'spletsch!' als ze van zo'n honderd meter door de zwaartekracht tegen de grond gesmakt en uiteengereten worden... En elke keer dat dat gebeurt, voelt aan als een persoonlijke nederlaag. Want is het niet onze taak om ervoor te zorgen dat de soort in stand wordt gehouden?

ZALIGHEID

Maar moeten we het ras der Lemmings wel beschermen? Lemmings verkiezen immers de dood boven alles. De zaligheid die hen wacht na het vertrek uit deze jachtige en harde wereld beheerst hun aardse bestaan. Ze worden geboren, zorgen voor het nageslacht en storten zich tenslotte vol enthousiasme en masse in de diepste ravijnen. Wat ik hiermee wil zeggen is dat iedereen die op het punt staat om één van de Lemmings games te gaan spelen, zich moet realiseren dat de Lemming zeer waarschijnlijk helemaal niet gered wil worden.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	7¹
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7¹

▲ Lemmings

▼ Oude kost

SNES
Prijs: ƒ 159,- / Bfr. ca. 2860
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

7¹



Lemming ontploft in oudheid. (SNES)



Lekker met z'n allen kamperen. (SNES)

KWARTET

Lemmings dus. De liefhebbers van dit 'rescue-them-all' spel kunnen hun hart weer eens ophalen. Lemmings is namelijk uitgekomen voor de SNES, MegaDrive, PC (CD-ROM) en CD-i. Voor de SNES en de MegaDrive zijn identieke versies op de markt verschenen en wel Lemmings 2. Het derde hoofdstuk van Lemmings is verschenen op CD-ROM en de CD-i biedt het eerste deel van een nieuwe cyclus.
Echt verrassend zijn ze niet, deze nieuwe Lemmings verschijningen. De enige uitgave die enigszins de andere ontstijgt, is Lemmings 3 op CD-ROM. Het principe van het spel is nog steeds hetzelfde: loods zoveel mogelijk Lemmings (stammen) door doolhoven vol obstakels, ravijnen en agressieve elementen. Zorg er in ieder geval voor dat de soort niet uitsterft.

TENGERE LICHAAMPJES

De middelen die tot je beschikking staan, zijn de vaardigheden die aan lemming-individuen uitgedeeld kunnen worden. Voordat ze voor de zoveelste keer te pletter vallen op puntige rotsen, is het aan jou de taak om maatregelen te treffen om dit (tragische) einde te voorkomen of uit te stellen.
Je kunt een Lemming bijvoorbeeld op een

RAPPORT

GRAPHICS	7²
GELUID	7¹
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	7⁹

▲ Lemmings

▼ Oude kost

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- / Bfr. ca. 2675
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250721

7²



De ruimte in. (MD)



INGS

strategische plek laten ontploffen.
Door de kracht van deze goed geplaatste organische explosie ontstaat een doorgang waardoor zijn of haar stamgenoten een veiliger heenkomen kunnen zoeken.
Maar ja, dan is daar het volgende obstakel: een gigantische sneeuwpop!

Laat ik één van de Lemmings maar even een spoedcursus geven: 'Hoe schiet ik met een anti-tank bazooka zo efficiënt mogelijk een sneeuwpop aan flarden?'.
En ja hoor: KABENG! No more sneeuwpop! Jippie, de Lemmings hebben weer eens een doorgang gevonden.



Trip naar volgende level. (CD-ROM)



Altijd in de weer die gasten. (CD-ROM)

HET EINDE

Ik kan het niet aanzien dat deze horde zo gekweld wordt door het leven. Ik besluit dan ook om alles in het werk te stellen om 'mijn' Lemmings zo snel mogelijk naar hun verlossing te leiden: Wat kan ik doen?
Ik kan een atoombom laten ontploffen zodat alle Lemmings in één keer naar de eeuwige jachtvelden gestuurd worden. Ik kan ook tijdbommen uitdelen, maar daar heb ik er maar 20 van. En over de vraag welke Lemming nu in aanmerking komt voor een plaats in het hiernamaals en welke niet, wil ik mij niet buigen. Nee, ik heb een beter idee. Als ik één van de Lemmings nu de vaardigheid van een mijnwerker geef, dan graaft hij een tunnel van deze plek naar de rand van die afgrond. Op zo'n manier kunnen ze samen hun einde tegemoet treden. Het einde? Voor de Lemming bestaat het einde niet. Elk einde is het begin van iets nieuws...



De vier Lemmings spellen die mij toe werden geworpen, zijn niet echt vernieuwend. Het is oude kost in een nieuw jasje. Lemmings 2 voor de SNES en MegaDrive verschillen nauwelijks van elkaar en voegen niets toe aan de speelbaarheid en het verhaal van de originele Lemmings. Hetzelfde geldt voor de CD-i versie. Het enige bijzondere aan deze uitgave zijn de graphics van het intro verhaal. De graphics van het spel zelf zijn daarentegen CD-i onwaardig. De CD-ROM versie voegt nog het meest toe aan de Lemmings-cyclus: tegenstanders die uitgeschakeld moeten worden. Als je de luxe hebt om te kunnen kiezen, kies dan voor de CD-ROM.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	7⁹
ORIGINALITEIT	7²
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Lemmings

▼ Minder oude kost

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- / Bfr. ca. 2150
Fabrikant: Psygnosis
Leverancier:
Computer Collectief
Tel. 020-6223573

7⁸



Er waren al Lemmings in de ijstijd. (CD-i)



Lemmings in hell. (CD-i)

RAPPORT

GRAPHICS	6⁷
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6¹
SPEELBAARHEID	7⁹

▲ Lemmings

▼ Oude kost

CD-i
Prijs: ƒ 79,- / Bfr. ca. 1425
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406

7³



REN & STIMPY
Time Warp

OK, uit die broek, lederhosen aan; ram de kat uit z'n grintbak, zetel je neder, roer de steentjes met de bilspieren rond en roep heel hard "H A P P Y". Als echo zal dan uit het zuiden "J O Y" klinken en het nieuwste spel van Ren & Stimpy zal op je schoot belanden. Echt waar.

JOE NIET-WIETZ

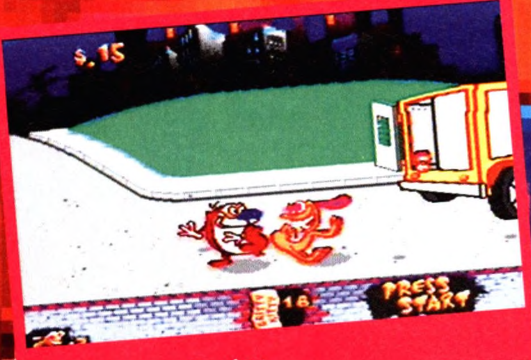
Je dacht als gamer wel wat meegemaakt te hebben. 'Well, hang on.' Mijn helden Ren & Stimpy hangen voor de televisie waar Stimpy, de kat, plotsklaps door het dolle heen raakt bij het zien van de aanbieding van een gratis Tijdmachine bij het inruilen van 47 miljoen Gritty Kitty bonnen; coupons te vinden op kattebakzakken.
Ren, de paranoïde chihuahua, vertrouwt het zaakje niet; niemand wint ooit wat in competities. Slechts met de hulp van een hoger zoogdier als een gamershand wenst Ren de sloppenwijk in hun achtertuin in te trekken waar akelige muskieten de dienst uitmaken. En bij elke voltreffer zal hij het zeker een seconde uitjanken van vreugde en ellende. Met Stimpy als slagwapen zal Ren bullehonden uitschakelen, samen zullen zij het JOY-lied ter overwinning aanheffen, de achterwerken triomfantelijk tegen elkaar botsen om het daarna tegen de Crockostimpies nog vaak af te leggen.

DEBIELE GRIJNS

Het is beter de her en der verspreide helmen te ontwijken; dit zijn concocties die Stimpy eens uitvond toen hij de eeuwige sjagerijn Ren gelukkig wou maken. Met de helm op kan Ren slechts met een debiele grijns op z'n gezicht rondlopen, "H A P P Y" roepend, zonder het vermogen tikken uit te delen of in volle spurt te gaan. Een hilarisch belachelijk gezicht, trouwens, Ren's gesprint, vooral zijn astmatisch uitpuffen daarna.
Waar de helm Ren's hersentjes frituurt -en alleen een gescoorde hamer uitkomst kan bieden- daar fokt het spel het brein van de gamer op. Wanneer een appetijtelijk houtblok opdoemt, moeilijk te naderen want een met hondslaande brandweerman blokkeert doorgang, wees dan op uw hoede. Houtblok, oftewel 'Log', is door Ren & Stimpy uitgeroepen tot de meeste sexy persoonlijkheid van de jaren negentig. Bij het veroverberen van een 'Log' komt er een bonusspel, namelijk "Log Invaders". Precies, met haarballen formaties houtblokken uit de lucht schieten.

LOUSY BUMBS

Vallende walrussen, hondsdolle zeemeeuwen en een hondenvanger later zit het city-level erop. 48 Kitty Gritty bonnen en een paar dollar zijn verzameld; iets minder dan 47 miljoen. Fokkin 'Game Over'. Bij 'options' gecheckt of er valt te goochelen met codes. In plaats daarvan goochelen de 'options' met mij. Aanlokkelijke namen als "Stinky" en "Squish" bieden zich aan, bewegingen van de vierrichtingtoets doet een klok code tekens geven. Dan weer 'exit' kan me op een kerkhof doen belanden, de bediening achterstevoren, waarbij zware orgelmuziek de vergeefse doodstrijd van Ren begeleidt.



Happy, happy. Joy, joy.



Hondslaande brandweerman.



De confrontatie met de crockostimpy.

De Ren & Stimpy games zijn voor mij de juweeltjes onder de videogames. Wanneer er meer geluidsamples gebruikt kunnen worden, zullen deze spelen nog beter worden dan de cartoon.
De volstrekt idiote humor van Ren & Stimpy zorgt voor een spelbeleving die nog niet eerder beleefd is. Absoluut topwerk! ADAM



RAPPORT

GRAPHICS	9⁸
GELUID	9⁸
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	2⁴

- Voer voor veedioten
- Breinfokker eerste klas
- De betere humor
- Geniaal

SNES
Prijs: ƒ 169,- / Bfr. ca. 3050
Fabrikant: THQ
Distributeur: Ludi Games
Tel. 00-3227352363

8

SOULBLAZER

Ik sta alleen in een verlaten en ruw landschap bestaande uit dorre graslanden, ijzige bergen en kale bomen. Alleen in de verte glinstert een mysterieus licht. Helder blauw ligt een edelsteen in het gras te schitteren. Voorzichtig loop ik er naar toe. Al van verre kan ik de magie voelen die de steen bezit. Ik verzamel al mijn moed en raak de steen met de top van mijn vinger voorzichtig aan. Plots klinkt er van boven een krachtige stem...

SUPERWEZEN

De stem vertelt mij dat ik een tocht moet maken en tijdens mijn expeditie vele vreemde wezens tegen ga komen. Behalve mensen kunnen ook dieren en planten praten, beweert de stem. "Oké, oh almachtig superwezen, ik heet Bjørn". Het superwezen vindt het maar een stomme naam (nou ja, hij zegt 'apart' maar meestal bedoelen mensen dan stom). Ik groet het wezen en raak nu zonder aarzelen de andere steen aan die is verschenen. Ik beland onmiddellijk in een arena waar ik een stuk of vijf Neanderdertalers moet slachten. Kippetje, want in een kist in die arena ligt een machtig zwaard. Na de slachtpartij blijkt dat ik de ziel van een tovenaar heb gered. Als dank zal hij me tijdens de rest van mijn tocht bijstaan.

TUTTIGE TULP

Het is hier een godvergeten verlaten boel! Het enige wat ik zie is gras, puin en zand. En een tulp. Wat zei dat superwezen ook al weer? Ook planten kunnen praten? Ik loop naar de tulp en kijk voorzichtig om me heen. Kijkt niemand? Ik buig door mijn knieën. Enigszins gegeneerd probeer ik voorzichtig: "Ehm, hallo?". Schrik! De tulp speaks! "Hallo Bjørn, het dorp is weg!". Ja, dat zie ik ook wel. "Ga naar de ondergrondse burcht en redt alle burgers". Yep, doe ik.

GEGIJZELDE GEITEN

Het redden van de burgers komt neer op het verslaan van Neandertalers, grote insekten en speersmijtende apen. Telkens als ik zo'n setje sukkels in de pan hak, verschijnt er op de lege grasvlakte een nieuw huis met inwoner, een tulp, een geit en plantjes. Plotseling verschijnt Lisa, een meisje dat haar vader kwijt is. Ze zegt dat hij een schilder was en dat het enige dat hij heeft achtergelaten toen hij verdween, een penseel is. Na lang zoeken vind ik de penseel en ook het schilderij waar het dorpshoofd in opgeslurpt is. Ook ik laat me opslokken door het schilderij en ik beland weer in een vreemde ruimte. Na het redden van wat tulpen, geiten en jongetjes sta ik oog in oog met een afgrijselijk vuurspugend wezen. Eh. Wat nu?

Soulblazer is een roleplaying-game van Japanse makelij. Dat houdt in dat de karakters kinderachtig zijn en dat er veel mystiek, jonge meisjes en massa's lelijke vijanden te vinden zijn. Langzaam wordt duidelijk wat je moet doen. Dat kan leuk zijn, voor de roleplayers. Veel aktie is er in ieder geval niet. Zoeken, vechten, vragen, helpen en uitgescholden worden. Dat is Soulblazer. Pittig spel, aardig verhaal, rottige bediening.

BJØRN



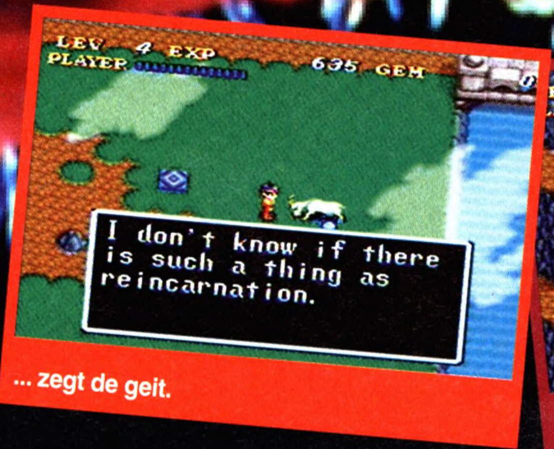
RAPPORT

GRAPHICS	6.8
GELUID	7.5
ORIGINALITEIT	7.8
SPEELBAARHEID	6.5

- ▲ Leuk verhaal
- ▲ Pratende tulpen
- ▼ Jaren '80 graphics
- ▼ Rottige speelbaarheid

SNES
Prijs ƒ 169,- / Bfr. ca. 3050
Fabrikant: Ludi Games
Distributeur: Ludi Games
Tel. 00-3227352363

7.2



... zegt de geit.



Ja, daar komt ie aan.



Superwezen is dom.

KINGS QUEST VII

The Princeless Bride

De Kings Quest serie is ontworpen door Roberta Williams. In 1980 maakte zij haar entree met Mystery House, het eerste spel waarin tekst en graphics werden gecombineerd. Van de Kings Questen 1 tot en met 6 zijn er inmiddels al 2,5 miljoen verkocht. Maar dat geeft nog geen garantie over de kwaliteit van deel 7.

KONINKLIJKE PROBLEMEN

Prinses Rosella wil niet trouwen, tot groot ongenoegen van haar moeder Valanice. Probleem dus. Hoe los je dit als prinses nu op? Precies, je duikt in een meer en wordt geschaakt door de lelijkste trol die er bestaat. Probleem dus. Wat doe je dan als liefhebbende moeder? Je duikt haar achterna en belandt in een woestijn. Probleem dus.
In Sierra's Kings Quest VII, The Princeless Bride, zoekt een wanhopige moeder haar dochter. Terwijl je daar als moeder mee bezig bent, heeft Rosella zo haar eigen problemen. Zij is bijvoorbeeld veranderd in een trol. Wel een mooie trol als je de trollenkoning tenminste mag geloven.

BEGIN WAAR JE WILT

Kings Quest speelt als een boek en is verdeeld in zes hoofdstukken. In het ene hoofdstuk speel je Valanice en in het volgende Rosella. Je kunt dus beginnen met spelen waar je wilt en dat is wel zo makkelijk. Door het oplossen van allerlei kleine en grote problemen probeer je moeder en dochter weer te verenigen.
Het spel wordt bestuurd met één cursor, er wordt dus geen gebruik gemaakt van verschillende iconen. De cursor in de vorm van een koninklijke staf gaat knipperen als je over een interessant object of persoon gaat. Je kunt er alles mee doen, praten, dingen bekijken en dingen oppakken. Dat is wel even wennen als je als adventurer gewend bent aan verschillende iconen voor verschillende functies.

RED MIJ NIET

Over het algemeen is het spel niet zo moeilijk, en mocht je 'dood' gaan dan krijg je nog een kans.
Doordat er een automatische saver in het spel zit ingebouwd, kun je altijd beginnen op het punt waar je de levensbedreigende fout maakte. Dat automatische saven vond ik niet zo oké; ik kan toch zelf wel uitmaken wanneer iets de moeite van het saven waard is?
De graphics zijn mooi getekend met vrolijke kleuren. Het ziet er een beetje Walt Disney-achtig uit. Een leuke optie is het scrollen, daardoor gaat het spel een beetje op een film lijken.
Het spel biedt geen mogelijkheid tot ondertiteling. Een geluidskaart is daarom een must. De stemmen klinken goed, zo spreekt koningin Valanice behoorlijk bekakt. Precies wat je zou verwachten van een koningin in the Great Outdoors.



Mamma is helaas haar UZI vergeten.



Hertje, heb jij misschien m'n dochter gezien?



Rosella weet niet wat ze ziet (letterlijk).



Prinses Rosella oog in oog met een afzichtelijke creep.

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	7,0

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Grappige karakters
- ▼ Eén-ikoon systeem
- ▼ Soft verhaal

Kings Quest is een mooi spel wat de graphics en geluid betreft. Het verhaal zelf vond ik daarentegen een beetje te zoet. Zal wel aan mij liggen, want 2,5 miljoen kopers kunnen niet allemaal softies zijn, toch?

LAURA



PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,50 / Bfr. ca. 1425
Systeemvereisten: Windows 3.1., 386 PC, 4 Mb RAM, 5 Mb schijfruimte, SVGA, muis, geluidskaart, double speed CD-ROM speler.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-311241

7,1

MUTANT *Bodyslam* RAMPAGE

Na een serie oorlogen hebben de mutanten in 2068 de macht overgenomen en is de cybernetische technologie in verkeerde handen gevallen.
Om het leven op aarde nog een beetje dragelijk te maken, wordt regelmatig het Body Slam-toernooi gehouden.
Een gevecht van man-tegen-man waarbij alle middelen zijn toegestaan.

IK WIL BOLLETJE

De tirannie moet worden overwonnen en jij bent daar, als leider van de Naturals, uitermate geschikt voor. De Naturals is een team dat bestaat uit drie supermensen: de sterke Daemon Stone, de snelle Tory Swift en de vernietigende Rack Saxxon. Zij moeten het in tien steden opnemen tegen honderden mutanten om uiteindelijk van de aarde weer een vreedzaam bolletje te maken.
Hoe moet je zoiets nou aanpakken? Ik vind het niet eerlijk: mutanten kunnen vuurspugen, van vorm veranderen, vliegen, ze zijn met z'n honderden en nog lelijk ook. Ze komen met z'n drieën tegelijk op je af, hakken met zwaarden en messen en vuurballen terwijl ik alleen maar een beetje mag schoppen. Hee?! Daar klinkt een zware stem met een vage echo uit het niets: "Nee, Bjørn, je hebt ook special moves!"

HANDLEIDING LEZEN!

In de handleiding staan de technieken. Tory heeft een soort geluidsgolf die iedereen vernietigt, Daemon heeft een Elektrische Hittegolf en Rack een Donderschokstamp. Je moet gewoon op knop 3 drukken als je springt. Knop 3!? Een CD-i heeft maar twee knoppen, sukkel! Na even spitten in de handleiding blijkt knop 3 dus het indrukken van knop 1 en knop 2 tegelijk. Met deze handeling kun je ook andere Power Moves gebruiken zoals de Aerial Power Moves, waarmee je vliegende vijanden uit de lucht kunt krijgen.

BROODJE BIER

Als je dit allemaal weet dan is de rest van het spel simpel: sla, schop en power-move iedereen omver en probeer zo het einde van elk level te halen. Onderweg vind je messen, zwaarden en knuppels om je te helpen en bier, broodjes en lekkere harinkjes om je energie weer op pijl te krijgen. Dat is hard nodig want je moet nogal wat mutanten van de aardbodem vegen. Gelukkig is er een save-game mode met 8 posities om het spel te bewaren en een andere keer verder te gaan. Een pauze zit er niet op, dus even de telefoon opnemen is er niet bij.



Even een borstkastje kraken.



Stone klopt Grunge.



Elvis zingt een toontje lager.



One strike, one out.

Aan de ene kant denk ik: ha! eindelijk een aktie-vechtspel op de CD-i speler. Aan de andere kant: had dat dan niet wat origineler gekund. Behalve de tekenfilmpjes tussendoor zijn de graphics niet beestachtig goed en het geluid beperkt zich tot de klappen die je in Duitse nagesynchroniseerde knokfilms hoort. Jammer dat je het maar in je eentje kunt spelen. Met de Nintendo-variant van dit spel kon je het wel met z'n tweeën opnemen tegen het kwaad.
BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS	7,3
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	6,8
SPEELBAARHEID	7,8

- ▲ Aktie op CD-i
- ▲ Veel levels
- ▼ Verveelt snel
- ▼ Eén speler

CD-i
Prijs: ƒ 119,95 / Bfr. ca. 2150
Opmerkingen: Geen Digital Video Cartridge nodig
Fabrikant: Animation Magic / Philips Interactive Media
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



7,2

EEUWIG

Eigenaardig toch. De ene maand krijgen we bijna alleen maar MegaDrive tips, de volgende maand zit onze brievenbus stampvol met SNES-verhalen en weer een andere keer verbazen we ons over de grote hoeveelheid tips voor de PC. Hetzelfde geldt voor het soort tips. Stuurt er één lezer een walkthrough, dan kunnen we er van op aan dat er nog twintig andere walkthroughs bij de post zitten. Komt iemand op het idee om Action Replay of Game Genie codes op te sturen, dan komen tweehonderd andere gamers blijkbaar tegelijkertijd op hetzelfde idee. Zijn gamers dan heimelijk toch kuddedieren? Dat willen en kunnen we niet geloven. Maar wat is er dan wel aan de hand? Is er misschien sprake van een onbekend virtueel netwerk dat de geesten van gamers in het hele land met elkaar verbindt? Afijn, we hebben weer genoeg om over na te denken... en genoeg om te cheaten uiteraard.

Stuur je Eeuwig Leven bijdrage, ongeacht het soort vraag, tip of spel, naar onze postbus voor alle systemen:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Doe je het liever telefonisch en heb je een Nintendo-systeem, tik of draai dan het nummer van de

Nintendo Servicelijn
03402-54490

Is de Sega nood hoog, dan kun je direct terecht bij de

Sega Megaphone (ƒ1,- p/m)
06-34033034

MEGA DRIVE

DRAGON BALL Z

Action Replay code FFE78300FA om speler 1 oneindig energie te geven, dankzij Lambrecht uit Oostende (B.). Vooruit, ook nog wat hulpcodes voor Bubsy: FF023B0009 (Eeuwig Leven), FF00E90059 (Altijd tijd), FF00920003 (Bubsy kan niet dood).

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT 2

Action Replay codes afkomstig van Dennis uit Heerlen.

FFB6230078	speler 1 heeft altijd energie
FFB7130078	speler 2 heeft altijd energie
FFF4570015	onbeperkt credits
FFAB960099	onbeperkt tijd
FFAAC1000X	achtergrond selectie (X is het nummer van de achtergrond)
FFAABF000X	level select (X is het nummer van het level)
FFF0250011	fatality boodschap komt na elke gewonnen ronde op het scherm (je hoeft geen deathmove meer uit te voeren)
00661A5555	geeft een speler alle tijd om een fatality uit te voeren

MEGA DRIVE

SPIDERMAN

Musa uit Alkmaar vraagt zich af hoe hij de Sandman kan verslaan. Wat dacht je van nat spuiten met water uit de brandkraan? Dan verandert de Sandman in een heleboel zandkorreltjes.

Wolfenstein

Chris uit Vught is de nazi's te slim af met de volgende truukjes: 4,6,6,8 voor onzichtbaarheid. 4,7,8,6 om een level over te slaan. 1,3,7,9 op het menu voor een levelselect (neem missie 3, level 5 en missie 6, level 7 voor geheime levels). 4,9,9,6 voor alle ammo, alle wapens en alle sleutels.



JAGUAR

PC

LARRY 2

Brian uit Onbekend vraagt om de copy-protection want hij heeft het bijbehorende boekje niet. Brian: forget it! Copy protection dient juist om het kopiëren tegen te gaan, weet je.

RAILROAD TYCOON

Ga naar de Regional Display en typ het dollarteken op je toetsenbord. Dan krijg je een half miljoen dollar extra. Je kunt hiermee doorgaan tot je 31 miljoen dollar hebt, aldus Tycoon Michiel uit Raalte.

SIMEARTH

Rik uit Montfoort heeft een tip en die gaat zo: begin een nieuwe aarde en kies dan voor Mars. Plaats een Nanotech age en gooi er een atoombom op. Dan komt er op de plaats van de Nanotech age een robot te staan.

SNES

ROCK'N ROLL RACING

Rock'n Roll Barry uit Delft schrijft dat het in dit spel wel makkelijk is als je een professionele coureur hebt. Deze kun je krijgen door tegelijk de L- en R-knop en Select in te drukken. Als je nu bij de lijst met coureurs gaat kijken dan zul je ergens boven- of onderaan je coureur vinden. In ruil wil Barry codes voor Michael Jackson's Moonwalker op de MegaDrive. Wat dacht je van de volgende Game Genie codes: AXST-AA8T (Eeuwig Leven), BFKA-BA8T (10 levens), AKTT-AA34 (Meteen tegen de eindbaas vechten). En namens Marlon uit Hellevoetsluis: DYCF-CDOS (starten met 5 miljoen), C2BF-1FA4 (oneindige power charges) en 3CES-CD67 (geen schade als je andere auto's raakt)

LEVEN

SNES

Tip van de maand

ZELDA - A LINK TO THE PAST

Ramon Schmitt uit Culemborg tikte zich waarschijnlijk suf, maar het resultaat mag er zijn. Hij wist namelijk alle hart-containers te vinden en het nog duidelijk op te schrijven ook. Deze inspanning belonen we graag met een spel naar keuze. Veel plezier ermee, Ramon.

1. The lost Woods - ten noorden van de fortune tellers hut is een groep van 9 bosjes. Onder de middelste is een kuil waar een hart in zit.
2. Blinds Hideout - in het dorp is een scheur in een muur. Leg er een bom in en pak het vrijkomende hart.
3. Kakariko Cave - aan de noordwest kant van het dorp is een put met daarin een hart.
4. 15 Second Game - haal het 15 seconden spel, aan het eind is een hart.
5. Swamp Entrance - trek aan de juiste hendel en ga naar buiten. In de leeggelopen vijver ligt een hart.
6. Noord-Oost Desert Cave - in de noord-oost grot in de woestijn woont een wise man. Onderaan de kamer kun je een bom leggen. Er staat dan een schatkist met daarin een hart.
7. Ten Westen van de Sanctuary - er is een stapel van vijf rotsen. Breek het open met een ren-aanval en je ontdekt een grot met een hart.
8. Zuid-West kant van de Desert - Ga door de eerste grot van het desertpalace en loop naar het hart.
9. Zuid-West van Zora - ga na het kopen van de flippers naar beneden, de eerste waterval af, ga naar links en pak het hart.
10. Beneden Spectacle Rock - er zijn twee geheime grotten als je van de rots af springt. De rechtergrot bevat een hart.
11. Spectacle Rock - er ligt een hart op de top.
12. De Omgezaagde Boom - bij het woud zijn twee mannen een boom aan het omzagen. Na het verslaan van Agahnim zijn ze weg en kun je met een ren-aanval de boom omrammen en erin lopen en een hart vinden.
13. Pyramid of Power - rechts van de piramide ligt een hart.
14. Lake Hylia, Stenen Cirkel - in de donkere wereld is in Lake Hylia een cirkel van stenen. Ga erin staan en ga naar de lichte wereld. Je staat nu op een plateau met een hart.
15. Haunted Grove - in de donkere wereld ten zuiden van Haunted Grove is een cirkel van bosjes. Ga erin staan en ga naar de lichte wereld. Je staat nu op een plateau met een grot met daarin een hart.
16. Het Graafspel - in de donkere wereld is op de plaats van het 15 seconden spel een graafspel waar je een hart kunt winnen.
17. Ten Noorden van het Kerkhof - hier is in de donkere wereld een ladder. Ga omhoog naar de lichte wereld en je staat voor een grot met een hart.
18. Berggrot - in de donkere wereld is aan het begin van de bergen een grot. Ga erin en je komt voor een bumper te staan. Ga er doorheen met de cape en pak het hart.
19. Kistenspel - in de village of outcasts is een kistjesspel met als prijs een hart.
20. Smid's huis - in de donkere wereld is bij het huis van de smid een veld vol paarse uitsteeksels. Sla ze met de hamer de grond in en er komt een grot met een hart.
21. Misery Mire - in de grot ten westen hiervan is een kist met een hart.
22. Noord-Oost Misery Mire - ga vanaf hier naar de lichte wereld. Je komt bij een steen met een grot eronder met daarin een hart.
23. Death Mountain - ga naar het westen van turtle rock en til de rots op. Er komt een grot met kisten en skeletten. Hier is ook een onzichtbare brug. Ga over de brug en je komt op een plateau met een hart.
24. Death Mountain - op deze berg is een richel. Ga aan de rechterkant staan en ga naar de lichte wereld en je staat voor een grot met een hart erin.





BETER · LEEF LANGER

EEUWIC



UNIVERSAL SOLDIER

MEGA DRIVE

Bolle (lazen we dat goed?) uit Aartselaar (B.) weet hoe je Jean Claude van Damme een handje kunt helpen.
level 2 - CHSGM
level 3 - MKSNS
level 4 - SGGBY
level 5 - JLGPH
level 6 - JDASD
level 7 - PKSND
level 8 - CWBPM
level 9 - SFTNP
level 10 - CHVDG
level 11 - BYTCM

BLACKTHORNE

SNES

Brian's passwords (en die van Viskan en Hicky), met de groeten uit Utrecht, Amsterdam en Vught:
Mine 2: FBWC
Mine 3: QP7R
Mine 4: WJTV
Tree 1: RRYB
Tree 2: ZS9P
Tree 3: XJSN
Tree 4: CGDM
Sand 1: TJIF
Sand 2: GSG3
Sand 3: BMHS
Sand 4: Y4DJ
Castle 1: HCKD
Castle 2: NRLF
Castle 3: J6BZ
Castle 4: MJXG
Castle 5: K3CH



DOUBLE DRAGON 3

NES

Kenny uit Velp breekt een lans voor de NES en maakt bijgaande Game Genie codes bekend. NNEPXGGS (meer energie voor Billy en Jimmy). NNOPKGIE (oneindig wapens voor Billy, Jimmy en Chin).

SMURFEN

GAME BOY

Michel uit Smurfkerk laat weten: "Als je de Smurfen hebt uitgespeeld dan moet je wachten tot er komt te staan 'The End' en je score. Druk dan links, rechts, onder, boven, A, B. Nu krijg je een Practice mode waarin je de eerste elf levels kunt kiezen om te oefenen." Leuk, al heeft het niet zo veel zin als je om te oefenen eerst het spel moet uitspelen.

TERMINATOR 2

MEGA DRIVE

Levelskippen doe je hier zo: wanneer er Push Start in beeld staat, druk dan omhoog, omlaag, links, rechts, omhoog, omlaag, links, rechts. Dan hoor je zeggen "Excellent". Speel nu gewoon het spel. Als je een leveltje wilt skippen, druk dan op Start (pauze) en dan tegelijk op B en C. Bron: Tony uit Purmerend.

SONIC SPINBALL

Vlissingse David wond zich behoorlijk op toen we schreven dat er geen levelselect is voor Spinball, want die is er wel: ga naar options en druk: A, omlaag, B, omlaag, C, omlaag, A, B, omhoog, A, C, omhoog, B, C, omhoog. Je hoort dan een geluid. Ga uit options en druk op A + Start voor level 2, B + Start voor level 3 en C + Start voor level 4.





-LEVEN

JUNGLE BOOK

Zet de spelcomputer aan en wacht tot het Virgin logo verschijnt. Druk dan: 3x boven, B, B, Y, Y, Select, Boven, Beneden, Links, Rechts, B, Boven, Y. Doe dit binnen de tijd dat het logo verschijnt en weer verdwijnt. Als je het goed doet, hoor je een geluidje. Ga dan naar het titelscherm en kies Options. Druk op Start en je krijgt een nieuw menu, met de mogelijkheid om levels te kiezen. Als je de mode kiest van cheat 5 dan kun je de slow mode krijgen en je kunt Mowgli zelfs laten vliegen, aldus S. uit Biddinghuizen (die zijn inzending heel optimistisch tip van de maand noemde - volgende keer beter).



MEGA DRIVE

VIRTUA RACING

Codes voor de Action Replay, met de complimenten van Eric uit Veldhoven.

FFD05 A0002	een lange weg achter de wagen
FFD05 90002	beelden 1+2 in de neus van de wagen
FFD05 80002	een vliegende superwagen
FFD05 B00FF	meer naar achteren zitten

Menno uit Nijverdal weet hoe je de circuits in omgekeerde richting kunt rijden. "Wacht tot het Sega-logo verschijnt. Houd A, B en C tegelijk ingedrukt en druk op Start wanneer de titel verschijnt. Ga naar het mode-select scherm en kies het omgekeerde Virtua Racing-logo om de circuits omgekeerd te rijden." Pas wel op voor botsingen...

MEGA DRIVE



SNES

RISE OF THE ROBOTS

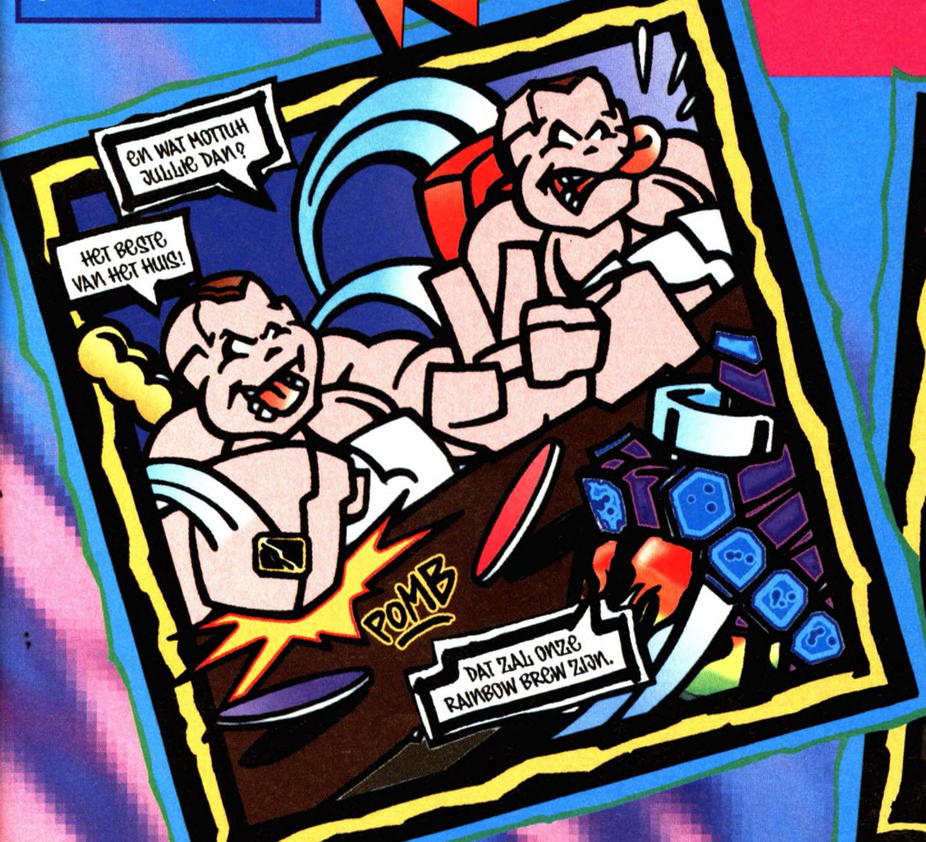
We konden het niet controleren doordat ons exemplaar spoorloos verdwenen is, maar omdat het toch wel een bijzondere tip is, plaatsen we hem toch. Controleer zelf maar of het klopt. Paulito uit Zaandam schrijft namelijk dat je ook als de Supervisor kunt spelen. Kies bij het player select scherm de 2 player mode en druk dan: omhoog, rechts, omlaag, links, A of B of X of Y of alle vier tegelijk totdat de Supervisor verschijnt.

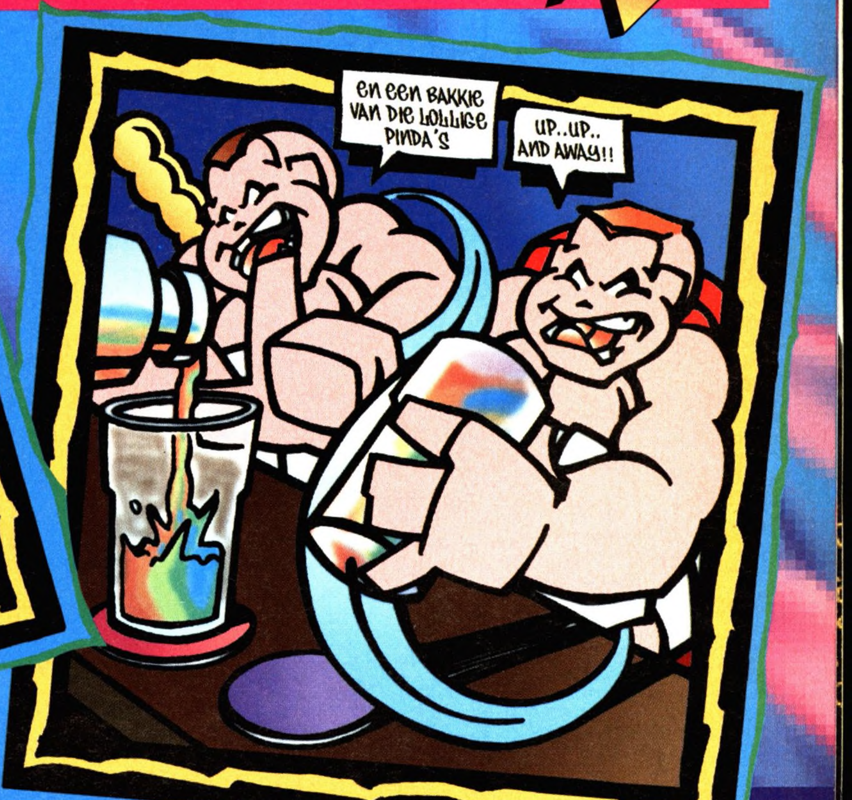


TIE-FIGHTER

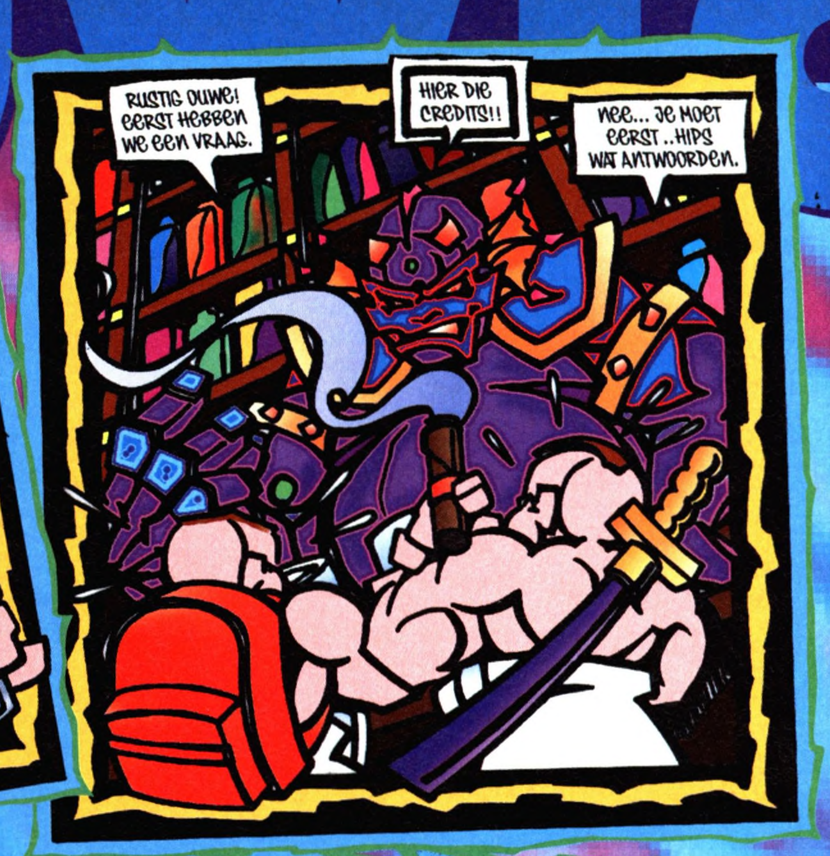
Brian uit Utrecht vraagt zich af hoe hij ruimteschepen moet 'disabelen', want als hij ze kapotschiet, is de missie niet geslaagd. Brian, je moet gewoon goed kijken en luisteren, want als je zoveel op een schip hebt geschoten dat het disabled is, dan krijg je daar een melding van. Op dat moment moet je ook stoppen met schieten, anders vernietig je zo'n schip alsnog.

PC













MEGA CD

TOMCAT ALLEY

Jawel, Leo uit Heerlen, je brieven komen wel aan. Het probleem is echter dat we elke maand zo ontzettend veel brieven krijgen dat we er helaas maar een klein deel van kunnen plaatsen. Maar goed, deze keer ben jij dus aan de beurt. “Als je geen raketten achter je aan wilt hebben, dan laat je, als je het Waypoint in het vizier hebt, één keer van positie veranderen. Reageer wel snel, want voor je het weet krijg je de volgende positieverandering en dan is het BOOOMMM!!!

MICKEY MANIA

SNES

Arjan uit Leiden heeft een groot probleem. Als hij aan het derde level wil beginnen, dan krijgt hij de volgende tekst in beeld: “Welcome to bug world. An error has occured of the following description. DMA over frame limit.” Wat je hiertegen kunt doen, Arjen: niets. Je Taiwanese versie bevat een fout die niet op te lossen valt. Ga terug naar de winkel en vraag om een officieel Nederlands exemplaar. Enne, nee, dit is niet bij alle spellen uit Taiwan het geval. Je hebt gewoon pech gehad.

POP'N TWINBEE

Onoverwinnelijk, dankzij Jan-Hein uit Nijmegen. Pauzeer het spel en druk op A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B. Ontpauzeer het spel en je bent alle vijanden de baas.

PETE SAMPRAS TENNIS

Maarten uit Maarssen (mooie alliteratie) zegt: ”Als je aan het serveren bent, druk dan beneden, rechts en start in voor een cheat.“ We geloven je zonder meer, Maarten.

MEGA DRIVE



Donkey Kong Country

Zoal jullie hebben kunnen lezen op pagina 32 en 33 van dit nummer is Donkey Kong door de lezers van Power Unlimited gekozen als het beste spel in 1994 op de SNES én als beste game aller tijden! Reden genoeg om jullie te verblijden met enkele sappige tips en graphics van dit mooiste 16-bit spel ooit verschenen.





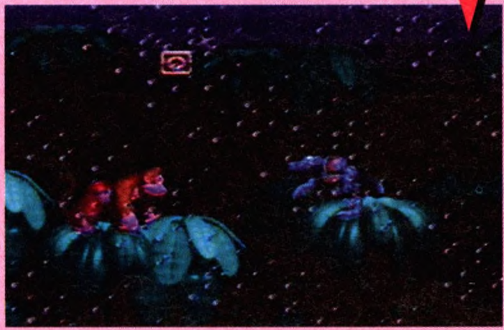
Ga terug naar de boomhut voor een extra leven.



Bovenop Rambi kom je in heel wat bonuslevels terecht.



Dit is er nog één.



Spring rechts van de 'O' tussen de twee bomen...



...en je belandt in een bonus.



Spring met behulp van de band op de boomtop...

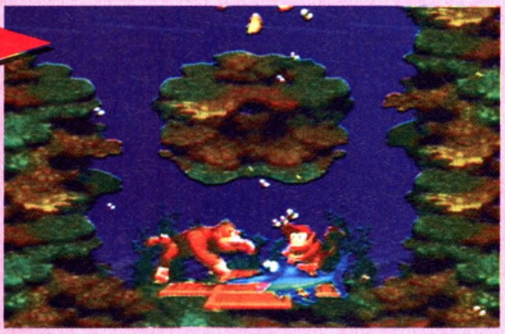


...en daarna op het heuveltje voor een Golden Winky.



Hangt daar boven niet een bonuskanon?

EEUWIG



De dichtstbijzijnde Enguarde vind je rechtsonder van het platform.



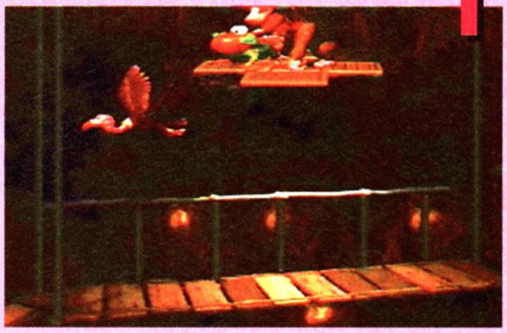
De bovenste inham is de verborgen doorgang voor een Expresso.



De dichtstbijzijnde Enguarde vind je rechtsonder van het platform.



Smijt een vat tegen de muur voor nog meer bonus-boffers.



Gebruik een gier om bij Winky te komen.



Ga in Stop & Go Station terug de ingang in voor een mega-warp naar het einde van het level.



Hier kom je weer tevoorschijn. Dat schiet op!



Als de Rockkrok slaapt, gooi dan een vat tegen de muur voor een bonus...



...dit is je beloning.



Spring bij de ingang van Millstone Mayhem bovenop de poort voor een bonuslevel...

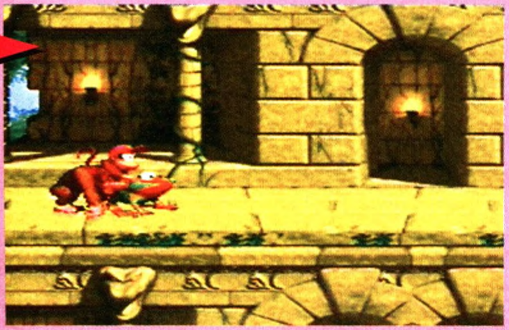


...en Donkey doet zich tegoed aan wat bananen.



Gebruik de band om op de bovenste platforms te komen...

LEVEN



...want alleen zo kun je bij Winky komen.



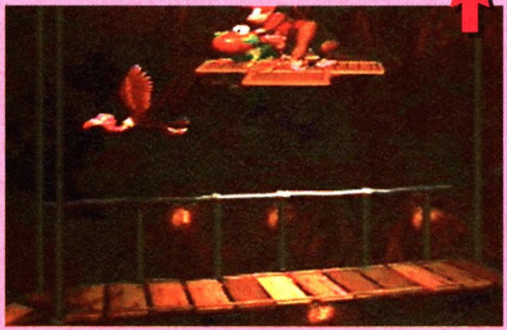
Met de hulp van Funky Kong kun je altijd weer terug naar levels die je al hebt gehad.



Maar vergeet niet de boel van tijd tot tijd te saven bij Candy Kong.



En nog een bonuslevel in Millstone Mayhem.



Bij drie gevonden Golden Enguardes is het verzamelen geblazen voor extra levens. Dit geldt ook voor de Golden Winkies, expresso's en Rambi's.



En lukt het niet helemaal, begin dan gewoon opnieuw. Oefening baart kunst, zegt men...

Donkey Kong Country

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te koop voor MegaDrive: Shadow Dancer (Shinobi 2) *f* 49,-, Jewel Master *f* 59,-, Golden Axe 2 *f* 59,-, Terminator *f* 29,-, Tale Spin *f* 39,-. De eerste drie zonder doosje, de rest met. Tel.: 03480-20051.

Te ruil voor Game Gear: Jungle Book voor Sonic 2, Sonic Chaos, Quackshot, Deep Duck Trouble of Greendog. Prince of Persia tegen Chuck Rock, Tazmania of een ander leuk spel. Tel.: 01860-17935, Vincent (in de buurt van Rotterdam).

Te ruil voor MegaDrive: mijn World of Illusion tegen jouw Sonic 3, Mortal Kombat 2 of Aladdin. Tel.: 03435-74696, Wijk bij Duurstede.

Te koop: Sega 8-bit + ingebouwd spel + controlpad + controlstick voor *f* 40,- Ook te koop voor MegaDrive: Quackshot en Golden Axe. P.n.o.t.k., evt. te ruil tegen racespellen, NBA Jam, Global Gladiators, MK 1 of MK 2. Tel.: 023-259349, Mark.

Te koop: Master System 2 + spellen (o.a. Mickey Mouse, Paperboy, Back to the Future 2). Samen voor *f* 150,- of *f* 30,- per spel. Tel.: 0546-574087, Frank.

Te ruil voor MegaDrive: NBA Jam of Aladdin (niet oud en in zeer goede staat) tegen Sonic 3, Eternal Champions of Virtua Racing. Tel.: 05953-2213, Laurence.

Te koop voor MegaDrive: Dracula *f* 35,- en Wonderboy in Monsterland *f* 30,-. Tel.: 02521-13133, Jasper (Lisse).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: o.a. Street Fighter, Turtles, Wiz 'n Liz, Jungle Strike en veel meer spelletjes. Prijs bespreekbaar. Te ruil voor spellen als Ecco 2, Lion King, Ball Z, Maximum Carnage of andere goede spellen. Voor Virtua Racing wil ik wel 2 spellen geven. Tel.: 05123-1505, Johan.

Te koop/te ruil: Outrun Europa *f* 99,- of te ruil voor ander spel. Sonic Chaos (1 mnd. oud) *f* 109,- of te ruil voor twee andere spellen of voor Paperboy 2. Tel.: 085-336212, Wilco Aalbers (liefst omgeving Arnhem i.v.m. vervoer).

Te ruil voor MegaDrive: Wonderboy in Monsterworld 5, Ecco the Dolphin of Sonic 2 tegen Virtua Racing, Eternal Champions, Sonic 3, Aladdin, Landstalker of andere leuke spellen. Te ruil voor Master System: Asterix of The Newzealand Story tegen Mickey Mouse 2 of andere leuke spellen. Tel.: 05953-2115.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 (nog nieuw) voor *f* 135,- of ruilen tegen Fifa '95. Te ruil mijn Fifa Intern. Soccer tegen jouw Ecco 2 of Streets of Rage 3 of 2. Tel.: 078-182248.

Te ruil voor MegaDrive: Atomic Runner, Jewel Master, Spiderman, Risky Woods, The Immortal, Tazmania, The Fairy Tale Adventure, Might & Magic en Cliffhanger. Liefst tegen Roadrash 1 of 2, NHLPA Hockey '94 of Sunset Riders. Twee van mijn spellen tegen: Ecco 2, MK 2, Streets of Rage 3, Beavis and Butt-head, Sonic 3, Jungle Book, Super Street Fighter 2, Ball Z of Lion King. Evt. mijn Normy's Babe-o-rama tegen 1 van deze spellen. Tel.: 02520-19697 (Hillegom).

Te koop: Game Gear + 4 spellen (NBA Jam, Donald Duck the Lost Dimes, Sonic, Columns) + koffer, adapter, 6 oplaadbare penlights, boekjes en handleidingen. Vier mnd. oud voor *f* 225,-. Tel.: 04950-40590, Sander.

Te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat, Fifa Soccer of Quack Shot tegen NBA Jam, Micro Machines of andere leuke spelletjes. Tel.: 01620-54012, Wouter (Oosterhout).

Te koop: MegaDrive + 2 pads en Sonic. Incl. 9 spellen (o.a. Afterburner, Ice Hockey, Budokan, PGA Golf etc.). Alles in 1 koop voor *f* 650,-. Tel.: 01659-3188, Mark (na 18.00 uur).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Urban Strike (i.z.g.st.) voor *f* 120,- of ruilen tegen: The Lion King, Sonic & Knuckles, Ecco 2, Sonic 3 of Virtual Bart. Tel.: 04750-20263, Ruud.

Te koop voor MegaDrive: Turbo Outrun *f* 60,-, NBA Jam *f* 80,-, Onslaught *f* 50,- of ruilen tegen: The Lion King, Sonic & Knuckles, Ecco 2, Sonic 3. Tel.: 04752-3337, Frank.

Te koop: MegaDrive + 4 joysticks (o.a. 2 zesknoppen joysticks) + 6 spellen (Streets of Rage 1 en 2, Altered Beast, World of Illusion, David Robinson's Supreme Court, Street Fighter 2 SCE) + programmeerbare converter. Samen voor *f* 600,-. Tel.: 05486-20908, Rick.

Te koop voor Game Gear: Shinobi 2 *f* 30,-, G-loc Air Battle *f* 30,-, NBA Jam *f* 45,-, Terminator 2 *f* 35,-, Dracula *f* 30,-. Alles in originele verpakking + handl. Alles samen *f* 150,-. Tel.: 01663-2828.

Te koop voor Game Gear: Wonderboy *f* 50,- of een ander redelijk bod. Ook te koop: vergrootglas *f* 12,-. Spel + vergrootglas ruilen tegen Mortal Kombat 1 of 2. Tel.: 072-156614, Dave (na 19.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Toejam & Earl *f* 60,-, Road Rash *f* 60,- of samen voor *f* 100,- of ruilen tegen: Super Monaco 2, Road Rash 2, Fifa Soccer '95, Mario Andretti Racing, Jungle Strike, Virtua Racing, Lemmings 1 of 2. Tel.: 076-416289, Remy.

Te koop: MegaDrive + 2 pads + 1 6-knop pad + spellen (SF 2 SCE, Madden '92, Mike Ditka, Sonic 1 en 2, Ecco, G-loc, Ayrton Senna, Hang On). Alles met doos en handleiding. Mijn prijs *f* 400,-. Ook te koop: SF 2 voor *f* 150,-. Tel.: 02230-25063.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: John Madden Football, Ferrari GP Challenge, NHLPA Icehockey, King of Monsters, Streets of Rage 2 en Fifa Int. Soccer voor Mega CD (deze alleen ruilen tegen een andere CD). Ik zoek: Formule 1, Jungle Book, Aladdin of één van de Mickey spellen of een ander spel. Tel.: 01110-16683.

Te koop: MegaDrive met 3 pads, 1 joystick en 14 spellen. Vraagprijs *f* 750,- of tegen elk aannemelijk bod. Tel.: 03408-82805, na 18.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat *f* 80,- of ruilen tegen een cassette met een aantal goede spellen. Tel.: 01180-33518, Gijsbert.

Te ruil voor MegaDrive: Mega Games 2 (Shinobi, Golden Axe, Streets of Rage) tegen jouw Sonic 3. Of Mega Games 2 en X-men tegen jouw Sonic 3 en Sonic 1. Tel.: 020-6331700, Amsterdam.

Te ruil voor MegaDrive: Fifa Soccer voor Sensible Soccer of Andretti Racing. Mortal Kombat 2 voor Maximum Carnage, Chaos Engine of Combat Cars. Eternal Champions voor ander leuk spel. Tel.: 020-6952912, na 18.00 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Asterix. Graag tegen Streets of Rage 3 of een ander leuk spel. Tel.: 01804-20357, Steven Polak (Ridderkerk).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Sonic 3 *f* 79,- of Aladdin *f* 79,-. Allebei met doosje en handleiding. Te ruil tegen The Lion King. Tel.: 071-176962, Wijnand v.d. Boom.

Te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat, Sonic 1 en 2, Art of Fighting, Tazmania, World of Illusion, Predator 2, Quackshot, Ren & Stimpy en Hook. Wij zoeken o.a. Robocop vs. Terminator, Castle of Illusion, Fantasia, Flashback, Batman, X-men, Prince of Persia, Asterix, Mickey Mania etc. Tel.: 079-613460, Eric/Cynthia.

Te koop: MegaDrive met 2 joysticks en de spellen Sonic 1, Quackshot en David Robinson Basketball. Prijs *f* 300,-. Tel.: 01670-65739.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Sonic 3 (met boekje en doos), ca. half jr. oud en nog in originele staat tegen jouw Virtua Racing. Tel.: 05232-60452, Hans.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Kid Chameleon voor 800 Bfr. (*f* 40,-). Liefst iemand uit België. Tel.: 03/440.02.94, Ward (België). Na 17.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: menacer + 6 in 1 cassette + Terminator 2 voor *f* 100,- of te ruil tegen: Virtua Racing, Urban Strike, Mickey Mania, Sonic & Knuckles, Lion King e.d. Tel.: 05738-1811, Ruud.

Te ruil/te koop voor MegaDrive: Fifa International Soccer *f* 89,-, The Terminator *f* 35,-, The Terminator 2 Judgement Day *f* 59,-. Ook te ruil voor Streets of Rage 2 of 3 of een goede beat 'm up of worstelspel. Tel.: 03484-71862, Demian.

Te koop voor MegaDrive: Pitfighter, Ex-Mutants, Rolling Thunder 2. Per stuk *f* 40,- of alledrie voor *f* 100,-. Tel.: 030-282460, na 18.00 uur.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Virtua Racing ruilen voor Jungle Book of Mickey Mania en voor de Mega CD Batman Returns (USA), Sewershark (USA), Afterburner 3 (USA), Night Trap (NL), Cobra Command + Solfeace 2 in een (NL). Ook te koop voor een oud type Mega CD een CDX Pro om alle import Mega CD's mee te spelen. Tel.: 03451-11673.

Te koop: MegaDrive + 8 spellen (o.a. Aladdin, Sonic, NHLPA Hockey '93) + 2 joypads (1 gewone, 1 turbo) + alle aansluitingen. Prijs *f* 575,-. Tel.: 02205-2429, Cas.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers (1 gewone, 1 arcade powerstick) + 8 spellen (Sonic 1, Streets of Rage 1 en 2, Golden Axe, Shinobi, Tale Spin, Atomic Runner en Dracula. Alles met handleidingen en doosjes voor *f* 550,-. Tel.: 02152-63515, Matthijs (Huizen).

Te koop voor MegaDrive: Toejam & Earl, Batman Returns, Greendog, Tale Spin, Alisia Dragoon, Shining in the Darkness, Eswat, Wonderboy in Monsterworld en Bart's Nightmare (zonder boekje). Liefst in 1 koop voor *f* 400,-. Tel.: 05241-2771, Wouter.

Te koop voor Sega 8-bit: Moonwalker, Zillion 2, Ghouls 'n Ghosts, The Terminator, Super Monaco GP 2 voor *f* 30,- per stuk en Golden Axe voor *f* 25,-. Vier spellen voor *f* 100,- en alles voor *f* 140,- (ik ruil geen spellen). Tel.: 08860-74979, Marco Hofkens (Grave).

Te koop: Game Gear + adapter, batterijpak, vergrootglas en 5 spellen (Mortal Kombat 2, Slider, Sonic, Streets of Rage 2, Donald Duck). Prijs *f* 300,-. Tel.: 03420-17219, Ferdi.

Te koop: MegaDrive + Sega CD + arcade joystick + action replay cassette + 24 MD spellen (o.a. Mortal Kombat 1, Aladdin, Fifa Soccer etc.) + 5 CD spellen + 2 hintboeken. Prijs ca. *f* 2150,-. Tel.: 02220-17316, na 17.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Might & Magic, met NL handleiding in originele verpakking voor *f* 65,-. Tel.: 038-226479, Zwolle.

Te koop gevraagd: The Simpsons: Bart vs. the World voor MegaDrive (ca. *f* 50,-). Tel.: 05920-47576.

Te koop: MegaDrive + Sega CD + 2 controlpads + quickshot + CDX + 2 muziek cd's + 12 spellen (o.a. Sonic CD, Jurassic Park, Sherlock Holmes, Sol Feace, Sewer Shark, Streets of Rage, Golden Axe etc.). Prijs ƒ 1300,-. Tel.: 02155-10387, Michael.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en de spellen Sonic 1, 2 en 3, Lotus Turbo Challenge, Terminator 1 en 2 en Shinobi 3. Alles in perfecte staat, incl. dozen. Prijs ƒ 495,-. Tel.: 0546-852580.

Te koop: Game Gear met 8 topspellen. Prijs ƒ 400,-. Tel.: 05423-86890, na 14.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: o.a. MK 2, Cool Spot, Sonic 3 etc. Tel.: 05246-2051, na 18.00 uur.

Te koop: Game Gear + adapter en 7 spellen (o.a. Shinobi, Sonic 1) zonder doos en uitleg. ƒ 425,-. Tel.: 076-719841, Bjørn.

Te koop voor MegaDrive: Alisia Dragoon ƒ 50,-, Ghouls 'n Ghosts ƒ 45,-, Moonwalker ƒ 65,-, Sunset Riders (USA) ƒ 50,-. Tel.: 010-4581152, Jeroen (na 17.00 uur).

Te ruil voor Master System: mijn Moonwalker tegen jouw Street Fighter 2. Tel.: 05908-13681, Jos. In de buurt van Roden.

Wie heeft er voor mij een TV-tuner voor mijn Game Gear? Ik wil er maximaal ƒ 125,- voor betalen. Tel.: 08380-36431, Marko.

Te ruil voor MegaDrive: Fifa International Soccer voor NHL Hockey '94, Sensible Soccer, Road Rash 2. En Hook + Spiderman voor Ultimate Soccer. Tel.: 020-6964462, Dennis (Amsterdam). Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Sonic ƒ 40,-, Talespin ƒ 60,-, Megagames (3 in 1) ƒ 60,- of ruilen tegen: Ecco, Aladdin, Fifa Soccer, European Club Soccer, NHL Hockey, Sensible Soccer, Kick Off 3 of een ander leuk sportspel. Tel.: 02207-42112, tussen 17.00 en 21.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 joysticks en 6 spellen (o.a. Agassi Tennis, Galahead, Sonic) en 52 cm Panasonic kleuren TV. Dit alles voor ƒ 325,-. Tel.: 01640-48335, Bergen op Zoom.

Te koop: MegaDrive 2 + 4 spellen en 2 joysticks + 1 zesknops joystick. ƒ 550,-. Tel.: 08886-2189.

Te koop voor MegaDrive: Agassi voor ƒ 60,- of ruilen tegen NBA Jam, Mortal Kombat 1, 2 of Sensible Soccer. Tel.: 05120-31621.

Te ruil 3 MegaDrive spellen (Super Hang On, Italy '90, Columns) voor Jurassic Park. Tel.: 080-449555.

Te koop: MegaDrive actionpak met Sonic 2 en Megagames 2 (Golden Axe, Shinobi en Streets of Rage). Twee mnd. oud en z.g.a.n. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 01608-19318, Patrick (Etten-Leur).

Te koop: Sega 8-bit spelcomputer met 6 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Mickey Mouse, Asterix). Ook te ruil tegen 3/4 MegaDrive spellen. Prijs ƒ 200,-. Tel.: 03486-2482, Thijs Konings.

Te ruil voor MegaDrive: Mortal Kombat 2 tegen Super Street Fighter 2 (niet SCE) of Balzz. Ook te ruil: USA '94, Super Kick Off en Ren & Stimpy. Eén of twee van deze spellen ruilen tegen Urban Strike. Tel.: 03404-59645, Aart Jansen.

Te koop voor Game Gear: Dracula, Sonic 2, Sega Game Pack 4 in 1, vergrootglas en caradapter. Zo goed als nieuw. Samen voor ƒ 125,-. Tel.: 04493-1709, Joep.

Te koop voor MegaDrive: Virtua Racing. 1 maand oud en in zeer goede staat. ƒ 129,-. Tel.: 02242-1440.

NINTENDO

Te koop voor SNES: Starwing, Spiderman & the X-man, Street Fighter 2, Superscope, The Rocketeer (USA), Another World (USA), Cybernator (USA), Where in time is Carmen Silvera (USA). ƒ 35,- per stuk of 3 voor ƒ 85,- of in 1 koop voor ƒ 250,-. Tel.: 01880-37654, Jordy.

Te koop: Nintendo 8-bit + 2 control pads + zapper + turbo joystick + 14 spellen (o.a. Super Mario, Duck Hunt, Donkey Kong Classics, Double Dragon 2 etc.). Met boekjes, alles in koffer. Vraagprijs ƒ 395,-. Tel.: 075-174808, Niki.

Te koop Nintendo 8-bit spellen. Kiezen uit 18 spellen vanaf ƒ 45,-. Tel.: 08867-3752, Rolf (na 15.30 uur).

Te koop voor SNES: Super Soccer, Starwing, Street Fighter 2, SMW, Prince of Persia (USA) en Addams Family (USA). Alles met handleiding. Per stuk ƒ 50,- of in 1 koop voor ƒ 250,-. Ook te koop: Nintendo 8-bit met 2 controllers, zapper, alle aansluitapparatuur en 9 spellen (SMB 1, 2, 3, Megaman 2 en 3, Zelda 1 en 2, Double Dragon 2, Duck Hunt). Alles met handleiding voor ƒ 350,-. Tel.: 020-6798074, Christiaan.

Te koop voor SNES: Mechwarrior (USA), 7th Saga (USA) en Alien 3. Tel.: 05780-21384, Ricardo.

Ik wil mijn NES (USA) met 7 spellen ruilen tegen een SNES met 2 of meer spellen. Tel.: 04101-78263, William.

Te koop/te ruil: Game Boy, incl. 4 oplaadbare batterijen, vergrootglas (incl. 2 batterijen), linkkabel, oordopjes en 4 spellen (Megaman 2, Turtles 2, Robin Hood, Tetris). Game Boy + toebehoren ƒ 115,-. Spellen los ƒ 40,-. Alles in 1 koop voor ƒ 225,- of ruilen tegen SNES met min. 1 spel (evt. met bijbetaling). Tel.: 02290-35278, liefst Hoorn of omgeving.

Te koop/te ruil voor SNES: Road Runner ƒ 40,-, scope incl. 6 spellen ƒ 45,-. Tel.: 0546-574087, Frank.

Te koop: Game Boy met toebehoren + 5 spellen (Rodland, SML 2, Adventure Island, Tetris en Felix the Cat) + adapter + draagtasje + handleiding voor ƒ 250,-. Tel.: 085-252118, Dennis (Huissen).

Te koop: Game Boy met linkkabel en 8 spellen (o.a. Probotector, Gremlins 2, Paperboy en Tetris) voor ƒ 250,-. Spellen ook los te koop voor ƒ 25,- per stuk. Tel.: 08373-15379, Bert.

Te ruil/te koop voor SNES: Rival Turf, Street Fighter 2, Exhaust Heat. ƒ 50,- per stuk, maar liefst te ruil. Tel.: 03407-76105, Anton.

Te ruil voor SNES: James Bond Jr. tegen Mario kart of een ander leuk spel. Tel.: 046-751497, na 16.00 uur.

Te koop/te ruil voor SNES (nog geen mnd. oud): Stunt Race FX ƒ 100,- en Technical Knockout Boxing ƒ 99,-. Samen voor ƒ 200,- of ruilen tegen Mortal Kombat 2, Super Street Fighters, 2 of Kick Off 3. Tel.: 036-771085, Michel (evt. onder rembour ruilen zelf komen halen).

Gezocht voor SNES: Wolfenstein 3D, Super Double Dragon, Bubsy. Het boekje moet er nog bij zitten. Tel.: 01720-36312, Alexander (tussen 15.15 en 17.00 uur). Alleen provincie Z-H, omgeving Alphen a/d Rijn.

Te koop voor SNES: Super Probotector ƒ 79,-, Super Ghouls 'n Ghosts ƒ 49,- en Mortal Kombat 2 ƒ 149,-. Met doosjes. Tel.: 03480-20051.

Te ruil: mijn SF Turbo 2 (USA) tegen jouw Super Game Boy met min. 1 spel of te koop voor ƒ 125,-. Battletoads, Double Dragon + converter ƒ 125,- of te ruil voor Super Game Boy + spellen. De spellen zijn ca. 1 mnd. oud. Tel.: 05951-2564, Riemer (na 15.30 uur). Liefst omgeving Winsum (Groningen).

Te koop voor NES: spelcassette met 13 spellen (o.a. Turtles 2 en 3, Mario 4, Batman, Double Dragon 3, Shadow Warrior, GI Joe, Probotector 2 etc.). Ook ruilen: NES + zapper + 17 spellen (o.a. 13 in 1 cassette, Zelda 1, Megaman 2, Mario 1, Duckhunt). Dit wil ik ruilen voor een Game Boy + spellen en min. ƒ 175,-. Tel.: 05488-1232, Renso Lohuis (Hellendoorn).

Te ruil/te koop voor SNES: Super Metroid, Road Runner, Turtles in Time, Pushover, Zelda 3, Lagoon, scope + 6 spellen, Contra 3, Rival Turf, Street Fighter 2. Tel.: 04242-82414, Bob.

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 ƒ 50,-, Turtles Tournament Fighters ƒ 100,-, super scope + 6 spellen ƒ 50,-. Of ruilen tegen MK 2 of Donkey Kong Country. Over 2 spellen tegen 1 kan gepraat worden. Tel.: 05712-76965, Siet Nawijn (Twello).

Te koop/te ruil voor SNES: Nigel Mansell ƒ 80,-, F-Zero ƒ 40,-, Super Mario Kart ƒ 70,-, Super Soccer ƒ 70,-, NBA All Star Challenge ƒ 60,- of te ruil tegen Donkey Kong Country, F1 Pole Position 2, Street Racer of andere leuke spellen (evt. twee spellen voor 1). Tel.: 076-414666.

Te koop voor SNES: Art of Fighting ƒ 90,-, The Lost Vikings ƒ 75,-, Super R-Type ƒ 25,-. In 1 koop ƒ 175,-. Ook te koop super joypad voor NES 8-bit ƒ 25,-. Tel.: 05950-4069, Rasquert (Groningen).

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 2 (nieuw, nog in plastic). Vraagprijs ƒ 145,- en Starwing ƒ 75,-. Tel.: 05423-81118, Gerben.

Te koop: NES (USA systeem) + 2 controllers + 4 spellen (Duckhunt + zapper, SMB 1, TMHT, Adventure in the Magic Kingdom). In goede staat. Prijs ƒ 150,-. Tel.: 01727-17134, Harmen Henkemans.

Te koop voor SNES: Mario is Missing ƒ 75,-. Ik wil het ook wel ruilen tegen een ander spel, bijv. Super Mario World. Ook te koop voor Game Boy: action replay voor ƒ 50,-. Tel.: 058-665674.

Te koop voor NES: Starwars voor ƒ 79,- met Ned. handleiding. Tel.: 01720-30695, Johan.

Te ruil: Street Fighter 2 en Pac Attack tegen Donkey Kong Country of Stunt Race FX. Tel.: 01899-20551, Ismail of Serdar (Maassluis).

Te ruil/te koop: game genie + codeboeken (ƒ 95,-) en Street Fighter 2 (ƒ 65,-). Allebei tegen Mario Paint of Yoshi's Safari. Samen te koop voor ƒ 150,-. Tel.: 05440-65168, Maarten.

Ik zoek Mechwarrior voor de SNES. Wil je hem ruilen tegen Super Mario World, Street Fighter 2 Turbo of Lost Vikings? Tel.: 02230-37841, Rinaldo (na 17.00 uur).

Te koop/te ruil voor Game Boy: Double Dragon ƒ 25,-, Super Kick Off ƒ 25,-, Blades of Steel ƒ 25,-. De laatste twee met handleiding en doosje. Tel.: 078-171894, Vincent Toet.

Te koop/te ruil: NES 8-bit + 2 controlpads + zapper + 6 spellen (Mario 1 en 2, Duckhunt, Big Foot, World Cup en Batman). Prijs n.o.t.k. of ruilen tegen SNES met ? spellen. Tel.: 05752-3151.

Te koop: NES met 2 bakjes + geweer en 2 spellen (Zelda en California Games) ƒ 100,-. Te ruil voor SNES: Street Fighter 2, Aladdin, Mario Kart en Buster Loose Tiny Toons. We willen deze spellen graag ruilen voor vechtspellen, sportspellen of avonturenspellen. Tel.: 05122-2495, Lieuwe of Johannes.

Te koop: Game Boy met 6 spellen (o.a. Mario 2 en Hook) voor ƒ 220,-. Tel.: 030-714063, Floris (na 18.00 uur).

Te ruil: 4 Game Boy spellen van mij tegen 1 SNES spel van jou (het liefst Fifa International Soccer, Mortal Kombat 2, World Cup USA '94 of Street Fighter 2. Tel.: 08897-72484, Rens.

Te koop: NES met 12 spellen (o.a. Kirby's Adventure, MB 1 en 2, Bart Simpson, Blaster Master, Batman Returns, Bayou Billy etc.) en ook een AM. blok met 52 spellen (w.o. Super Fighter 3, Kung Fu en Mario 1). Allemaal met handleiding. Vraagprijs ƒ 700,-. Tel.: 010-4805571, Robbert (na 16.00 uur).

Te ruil voor SNES: mijn Jurassic Park tegen The Lost Vikings. Tel.: 05756-2015, Carlo (na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: MK 2 ƒ 150,-, Mega Man X ƒ 120,-, Equinox ƒ 120,-, Jurassic Park ƒ 120,-, Mario All Stars ƒ 75,-, Mario Paint ƒ 40,-, Act Raiser ƒ 40,-. Spellen geheel compleet. Ook te koop: Game Boy met 6 spellen (o.a. Zelda, Warioland, Kirby's Dreamland etc.), incl. draagtas, vergrootglas, licht en adapter voor ƒ 385,-. Tel.: 01719-15816, na 18.00 uur.

Te koop: NES (USA) met 1 turbo controller, zapper, adapter, TV kabel en 6 ingebouwde spellen (o.a. Duck Hunt, Popeye, Megaman 2) voor ƒ 175,-. Tel.: 08338-54014.

Te koop: omgeb. NES action set + Castlevania 2 + Jap. 10 in 1 spel (SMB 1 t/m 4, Lost Levels, Baby Mario, Classic Mario, Dr. Mario, Bowling, Mickey Mouse) + conv. voor ƒ 300,-. Tel.: 020-6694932, Ilja of Daniël (Amsterdam).

Te koop: Game Boy + 6 spellen + vergrootglas met licht. Alles in goede staat. In originele verpakking. Vraagprijs ƒ 215,-. Tel.: 02293-1731, Neeldert.

Te koop: NES met 11 spellen (o.a. Super Mario Bros/Duck Hunt, Ducktales, Super Mario 3, Megaman 3, Adventure Island, Addams Family), game genie (+ codeboek), zapper en twee controllers. Spellen en computer met handleiding. Prijs ƒ 225,-. Tel.: 01654-1338.

Te koop/te ruil: NES + 2 controllers + aansluitapparatuur + 5 spellen (Mega-man 2, Lolo 2, Powerblade, Talespin, Faxanadu). Z.g.a.n. ƒ 225,- of te ruil tegen SNES zonder spellen. Tel.: 04254-2062, Brabant.

Te koop: Game Boy met 5 spellen (Super Marioland 2, Adventure Island 1, Terminator 2, R-Type en Tetris) + set oortelefoons, linkkabel, handyboy (licht, stereoboxjes, vergrootglas en joystick in een). Alles samen in koffertje voor ƒ 299,95. Tel.: 085-335859, Jeroen Dee.

Te koop: NES action set + 5 spellen (o.a. Super Mario 2, Megaman 2 en Double Dragon 2). Vraagprijs ƒ 300,-. Tel.: 038-651378, Stephan (na 19.00 uur).

Te koop voor SNES: SF 2 Turbo (Jap.) ƒ 90,-, SimCity ƒ 80,-, Mario All Stars ƒ 80,-, Mario World ƒ 60,-. Ook veel Game Boy spellen te koop voor ca. ƒ 25,- per stuk. Tel.: 02240-98215, Ho-yin.

Te koop voor SNES: Donkey Kong (splinternieuw) ƒ 140,-, Super Mario World ƒ 50,-, Super R-Type ƒ 30,-. Allemaal met boekjes. Tel.: 02520-29212, Dirk (na 17.00 uur).

Te ruil voor SNES, een van de volgende spellen: Donkey Kong Country, Zombies, Battletoads, Mario All Stars, Mega Man X, Sunsetriders, Stunt Race FX tegen jouw Super Street Fighter 2, Tiny Toon Adventure, Sports, Maximum Carnage, Fighters History, Fatal Fury Special of een ander mooi spel. Maakt niet uit als het buitenlands is. Tel.: 08373-18267

Te koop voor SNES: Zelda 3 ƒ 50,-, Castlevania 4 ƒ 45,-, Starwing ƒ 75,-, NBA Jam ƒ 70,-. Tel.: 070-3998465.

Wie wil mijn NES met 2 joysticks, adapter enz. zonder spellen ruilen tegen een Game Boy met 1 spel en toebehoren. Tel.: 02990-42062, Randy (Purmerend). Na 15.30 uur.

Te koop: NES met 2 joysticks, 2 quickjoys, zapper, game genie en 13 spellen (o.a. Shadow Warriors, Super Mario 1, Rollergames, World Cup, Kabuki Fighter, Isolated Warrior). Prijs ƒ 500,-. Tel.: 03480-10848, Woerden.

Te koop: SNES met 2 controllers, 8 spellen (MK 1, Aladdin, Goof Troop etc.) en een scope met 6 spellen. Alles met doosjes en boekjes. Prijs ƒ 600,-. Tel.: 072-336103, Heiloo.

Te koop voor SNES: Stuntrace FX ƒ 100,-, Super Metroid ƒ 100,-, Super Mario All Stars ƒ 80,-, Turtles Tournament Fighters ƒ 80,-, Castlevania 4 ƒ 30,- en Super Ghouls 'n Ghosts ƒ 30,-. Alle spellen in perfecte staat, met doosje en handleiding. Tel.: 01820-30966, na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Tiny Toon Busts Loose, in originele verpakking voor ƒ 85,-. Tel.: 038-226479, Zwolle.

Te koop: NES, in doos + 2 turbo controlpads + gebruiksaanwijzing + 2 spellen voor ƒ 110,-. Ook te koop: Game Boy + 4 spellen + koffer + linkkabel. Met doosjes en gebruiksaanwijzing voor ƒ 250,-. Alles in zeer goede staat. Tel.: 01854-3702, Strijen (vlakbij Rotterdam).

Te koop: Game Boy + handyboy + 12 spellen (o.a. SML 2, Batman, Double Dragon, Ceasar's Palace, Bugs Bunny enz.). Alles in 1 koop. Vaste prijs: ƒ 400,-. Tel.: 030-624355, Marcel.

Te ruil voor SNES: mijn Mortal Kombat of Bart Simpsons Nightmare tegen jouw Mario All Stars, Mario World, Lion King, Aladdin of ander leuk SNES spel. Tel.: 02286-3292.

Te koop voor SNES: o.a. MK 1 en 2, Street Fighter 2, Starwing, Cool Spot etc. en een Am. joystick. Tel.: 05246-2051, na 18.00 uur.

Te koop: SNES, incl. Super Marioland en Super Mario All Stars. ƒ 275,-. Tel.: 076-719841, Bjorn.

Te ruil voor SNES: Street Fighter 2 Turbo, Jurassic Park tegen: Donkey Kong Country, Super Kick Off 3, Jurassic Park 2, Jungle Book of The Lion King. Tel.: 01728-9764, Merijn.

Te koop: Game Boy + spellen (Zelda Link's Revenge, Mortal Kombat, Donkey Kong, Kirby's Pinball Land, Metroid, Krusty's Fun House, Roger Rabbit, Double Dragon, Adventure Island 2, Tetris) + accessoires (tasje, vergrootglas, licht). Winkelwaarde ƒ 800,-, mijn prijs ƒ 300. Tel.: 02979-88107, na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Castlevania 4, Starwing, F-Zero, Pilotwings, Double Dragon 4, Super Scope. Tel.: 01719-14626, Frank.

Te koop/te ruil voor SNES: Darius Twin ƒ 50,-, SF 2 Turbo ƒ 70,-, Topgear 2 ƒ 80,-, Spindizzy World ƒ 50,-, Joe & Mac ƒ 60,-. Ook te koop: Game Boy + nc adapter + 6 spellen voor ƒ 125,-. Tel.: 08874-2418.

Te koop: SNES + 2 controllers + superscope (en 6 spellen) + converter + 7 spellen. Alles voor ƒ 550,-. Spellen ook los verkrijgbaar. Tel.: 08340-45038.

Te koop voor SNES: Dragon's Lair ƒ 55,-, Krusty's Super Fun House ƒ 55,-, Battletoads in Battlemaniacs ƒ 65,-, Spiderman and X-men ƒ 65,-, Street Fighter 2 Turbo ƒ 89,-. Alle spelletjes met doosje en boekje. Tel.: 020-6173609.

Te koop: SNES met 2 controllers, converter en spellen (Starwing, Mario Kart, Zelda 3 (alledrie Amerikaans), MK 1 en Marioworld) voor ƒ 300,-. Tel.: 070-3855798, Gosling.

Te koop voor Game Boy: Adventure Island. Tel.: 01140-13540, na schooltijd.

Wie wil zijn Sim City voor SNES ruilen tegen mijn Eric Cantona of Zelda 3. Bij Sim City maakt het niet uit of de scenario's zijn opgelost. Tel.: 010-4704740, Ronnie.

Te koop voor SNES: Turtles Tournament Fighters, Megaman Soccer (USA), Mario All Stars, Super Scope. Of te ruilen tegen Parodius. Tel.: 01719-15087, Menno.

Te koop: Game Boy + 78 spellen (10 in 1 en 68 in 1, o.a. Marioland 1, Double Dragon 1 en 2, Adventure Island 2, Ducktales, Star Wars, Tom en Jerry) + vergrootglas, soundboy, koffer, tas en 4 batterijen. Prijs ƒ 450,-. Tel.: 01192-2460.

Ik heb het NES spel Terminator en wil dat ruilen tegen een action replay of een game genie. Tel.: 03499-83276, Henrik.

Te koop: NES met twee spellen (Turtles, Megaman 2) ƒ 100,-. Tel.: 05150-15967.

Te koop: SNES, incl alle kabels en trafo in originele doos + 2 controllers + spellen (o.a. Mario All Stars, Mario World, Donkey Kong Country, Lagoon (USA), Secret of Mana (USA), Skyblazer etc.) + converter. Alles in originele doosjes. Alles in 1 koop voor ƒ 1100,-. Extra bonus: gratis Super Game Boy (speel je gameboyspelletjes op je SNES). Tel.: 010-4366311, Jeroen.

Te koop: NES 8-bit USA, incl. 10 spellen (o.a. Zelda, DD, SMB), 4 joysticks (2 norm. + 2 spec.), zapper, game genie. Alles z.g.a.n. voor ƒ 350,-. Tel.: 01831-1147.

Te koop: SNES met het spel Plok. Prijs ƒ 200,-. Tel.: 01843-2541, Terry (zelf geen vervoer).

Te koop: Game Boy + accu-pak + 10 spellen (o.a. MK 2, Speedy Gonzales, Turtles 3, Warioland, Megaman 2, Asterix) + action replay + opbergkistje. In goede staat, doosjes en boekjes aanwezig. Alles in 1 koop voor ƒ 500,- of spellen per stuk voor ƒ 50,-. Tel.: 05914-2858, Jaap (Drenthe).

Te koop: SNES met 18 spellen (o.a. Wolf 3D, Flashback, Star Trek etc.). Spellen ook los verkrijgbaar. Voor prijzen even bellen. Tel.: 043-641231, Michael (na 17.00 uur).

Te koop voor SNES: Fifa Intl. Soccer ƒ 100,-, World Cup USA '94 ƒ 100,-. Samen voor ƒ 175,-. Tel.: 079-165724, Remy.

Te koop voor NES: F-Zero, King of Monsters, Another World. Prijs n.o.t.k. Tel.: 03435-74926, Peter (liefst omgeving Wijk bij Duurstede).

Te koop: Game Boy met 6 spellen (Super Marioland 2, Kirby's Dreamland, Ducktales, Nigel Mansell, Track Meet en Tetris) voor ƒ 300,-. Spellen niet los te koop. Tel.: 01682-2003, John.

Te koop: NES + 2 controllers + zapper + 14 spellen (o.a. SMB 1, 2, 3). Prijs per spel ca. ƒ 50,-. Tel.: 013-443991, Tilburg.

Te koop gevraagd: SNES + 2 controllers + ac adapter + antenne-schakelaar + Super Mario World of Super Mario All Stars (incl. handleiding, evt. met doosje). Dit alles niet duurder dan ƒ 250,-. Tel.: 08362-21789, Maikel (na 18.00 uur). Graag in de buurt van Didam.

Te koop: Game Boy met accessoires en 3 spellen (Tetris, Super Marioland 1 en 2). Prijs ƒ 150,-. Tel.: 010-4359589.

Gevraagd voor SNES: converter, zo goedkoop mogelijk. Moet niet te oud zijn en goed onderhouden. Tel.: 05169-1492, R.J. (na 16.00 uur).

Te koop: SNES met de spellen Final Fight, Jurassic Park, Super Mario World, Mortal Kombat, F-Zero, Super Battle Tank, Pilot Wings, Street Fighter 2 + 1 joypad + super joypad + converter. Alles bij elkaar voor ƒ 600,-. Tevens te koop: Cybernator, Power Moves, Fatal Fury voor ƒ 75,- per stuk of alledrie voor ƒ 200,-. Tel.: 03465-69310.

PC

Ik wil graag spellen ruilen. Ik heb: Keen 1, 2, 3 en 4, Lemmings 1 en 2 en X-mas Lemmings, Goblins 1 en 2, Zool 2, Raptor, Cool Spot, Home Alone, Roger Rabbit, Harley Davidson. Ik wil ze graag ruilen tegen: Syndigate, Street Fighter 2, Ninja Rabbit, Mortal Kombat, Blake Stone (Aliens of Gold), Keen 5 of 6, Terminator 2. Tel.: 074-775104, Eelco (di./do./vr./za. tussen 16.00 en 20.30 uur).

Ik zou graag met iemand spellen willen ruilen. Ik heb ruim 100 leuke spellen (o.a. Theme Park (+ cheat), Doom 2, SF 2, Sam & Max, Cannon Fodder, Dune 2, Reunion, TFX, Syndicate etc.). Tel.: 05160-14792, Dierik. Bel ook als je een spellijst wilt hebben.

Te koop: Mega lo Mania, Rampart, Heimdall, Ancient Art of War at Sea, Twilight 2000, Buck Rogers, Matrix Cubed. ƒ 25,- per stuk. Lands of Love ƒ 40,-. Ex. portokosten. Evt. ook ruilen. Tel.: 03405-67393.

Te ruil: Doom 1 en 2, Mortal Kombat, Goal, Sensible Soccer en Sensible Soccer new edition en Silverball Extra. Graag ruilen tegen: MK 2, voetbalspellen (ook manager games) en Theme Park. Tel.: 053-769067, Ewoud.

Te koop: Doom 1 ƒ 40,-, Pinball Fantasy ƒ 30,-, Mortal Kombat ƒ 35,-, Epic Pinball ƒ 35,-, Lost Vikings ƒ 35,-, Double Dragon 2 ƒ 30,-, Sensible Soccer ƒ 30,-. Tel.: 030-250595, Jurriaan Souer.

Te koop wegens aankoop wavetable: supersound geluidskaart: soundblaster compatible, windows 3.1 drivers, yamaha chipset, CD-ROM interface, incl. doos en handleidingen. Ook te koop 50 Watt boxen voor de geluidskaart. Tel.: 02523-74670, Chris.

Te koop: Syndicate Plus, Megarace, Pirates Gold, Frontier. Prijzen tussen ƒ 15,- en ƒ 75,-. Tel.: 02907-2946.

Te ruil: spellen voor de PC. Ik wil het liefst vechtspellen ruilen. Tel.: 055-213075, Peter (na 18.00 uur).

Te koop: joystickcard voor 2 joysticks ƒ 25,-. Tel.: 03402-44220.

Te koop: MSX1 met o.a. diskdrive, modem, printer, diskettes etc. (geen monitor, met aansluiting voor TV) voor ƒ 150,-. Ook te koop voor MSX bandjes met spelletjes (ca. 50) en data-recorder (zonder adapter) voor ƒ 50,-. Tel.: 070-3964313, Rijswijk.

Te koop: Bodyblows ƒ 65,-, Microcosm (CD-ROM) ƒ 70,-, Litil Devil (CD-ROM) ƒ 50,-, Megarace (CD-ROM) ƒ 70,-. Alles in 1 koop voor ƒ 230,-. Tel.: 072-156614, Dave.

Te koop: A.T.P. (Airline Transport Pilot) Flightsimulator compleet in doos met licentie voor ƒ 50,-. Tel.: 02260-15905, Renier.

Wie heeft voor mij de spellen Lotus 3, The Settlers, Colonization voor redelijke prijs. Tel.: 01820-85437, Gouda.

Te koop: PC 386 DX 40 met 4 Mb intern geheugen, 128 Kb cache, 106 Mb Harddisk, SVGA monitor, muis, joystick, soundblaster en singel speed CD-ROM speler + CD-ROM's. Vraagprijs ƒ 1600,-. Tel.: 073-567605, Remco.

Te koop/te ruil: Doom2, System Shock, Theme Park, Colonization, Eagle Eye Mysteries, the Settlers etc. Gevraagd: Master of Magic (ruilen tegen een van mijn spellen). Tel.: 01650-41074, Dennis.

Te koop: snel 386 DX 40 Mhz (Cyrix) moederbord. Met 128 Kb cache geheugen, maar zonder simm's. Prijs ƒ 150,-. Tel.: 05410-21731, Rob.

Te koop: PC Amstrad 286, 640 Kb intern, 30 Mb hard-disk, 3,25" disk drive, vga mon. + kaart, muis, matrixprinter, div. boeken, software en veel games. Alles z.g.a.n. Setprijs ƒ 750,-. Tel.: 03482-1969, Derrik.

Te koop: PC (merk Schneider), AT 286, 20 Mb hardeschijf en 15 Mhz, toetsenbord en muis erbij (incl. DOS en muisdriver). Prijs ƒ 450,-. Tel.: 03412-61606.

VOOR NOG GEEN DRIETIENTJES!

EEN HALF JAAR PU ÉN EEN WREDE WATCH



ALS JE NU EEN HALFJAARABONNEMENT NEEMT OP POWER UNLIMITED (F 29,70*) KRIJG JE GRATIS DIT SPECIAAL VOOR POWER UNLIMITED ONTWORPEN DUIKHORLOGE!

* Wil je wel een abonnement maar geen horloge, dan kost een half jaar Power Unlimited slechts f 24,70. Dat is per nummer ruim één piek goedkoper dan in de winkel!

Nog snellller abonnee worden? Bel gratis 06 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

HOME ENTERTAINMENT '95

Prins Bernhardhoeve Zuidlaren

KIJKEN & KOPEN

INTERNATIONALE BEURS
voor computers
Games • Muziek
Videofilmen • Koopvideo
MultiMedia • MIDI
CD ROM • CD-I
Hardware en Software

10 - 11 - 12 februari '95

Sega-stand met wedstrijden!

vrijdag 13.00 - 22.00 uur • zaterdag/zondag 10.00 - 17.00 uur

PC DISCOUNT

Eéndaagse regionale computer-koopjesbeurzen (35 beurzen per jaar)

Voor hobbyist en zakelijke gebruiker, PC • Amiga • Atari • MIDI Video-Games • Hardware • Software en Supplies tegen dumpprijzen

za	21	januari	Groenoordhallen	Leiden
za	4	februari	Zeelandhallen	Goes
vr/za/zo	10/11/12	februari	Prins Bernhardhoeve	Zuid Laren
za	18	februari	Ahoy	Rotterdam
za	25	februari	WRZV-hal	Zwolle
za	4	maart	Sporthal de Mammoet	Gouda
za	11	maart	Evenementencomplex 't Ven	Venlo

GAMES

Op elke beurs zal een Sega-stand aanwezig zijn met spelletjes- apparaten. Er zullen wedstrijden worden gehouden. De 3 spelers met de hoogste score ontvangen een prijs. De regionale winnaars zullen met elkaar de strijd aanbinden op de grote manifestatie Games '95 van 7-9 april in de Jaarbeurs te Utrecht met als hoofdprijs een Sega Megadrive met CD-speler t.w.v. f 1000,-

GRATIS TOEGANG

NEEM EEN PASJE VOOR EEN GEMAKKELIJK EN GOEDKOOP BEZOEK AAN ALLE COMPUTERBEURZEN. WORD DEEL-NEMER AAN STICHTING COMPUTERCREATIEF!!

Voor een gering bedrag van slechts f 59,50 per jaar wordt u in staat gesteld alle door Computercreatief en InterExpo & Media georganiseerde beurzen, zonder verdere entreekosten te bezoeken.

Aanmelding opsturen naar: Postbus 61492, 2506 AL Den Haag • Het bedrag f 59,50 per jaar storten op Rabobank Scheveningen t.n.v. Computercreatief, rekeningnummer 35.76.24.173 of Postbank nr. 4063508. Daarna ontvangt u het pasje.

Benelux Computer '95

PC • ATARI • AMIGA • MIDI • VIDEOGAMES

BEURSGEBOUW EINDHOVEN

Win een PC-486

Sega-stand met wedstrijden!

27 - 28 - 29 januari '95

vrijdag 13.00 - 22.00 uur • zaterdag/zondag 10.00 - 17.00 uur

REDUKTIEBON f 5,- voordeel

Aangeboden door: Power Unlimited 02/95

PC Discount • Benelux Computer '95
Home Entertainment '95 • GAMES

Naam + Voorletters: ....

Adres: .... Nr.: ....

Postcode/Plaats: ....

Land: ....

Elke dag maakt u kans op vele prijzen!

Hoofdprijs GRATIS PC-486 twv f 2500,-

• Deze bon mag niet gekopieerd worden •

InterExpo & Media • Info 070-3588929

COMMODORE

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + final cartridge 3 + 2 joysticks + 2 diskettebakken vol spellen. Vraagprijs ƒ 400,-. Nog geen jaar oud. Tel.: 070-3524085, Den Haag.

Te koop: Commodore 64 met 3 joysticks, 2 datarecorders, snellader en 10 spellen (BMX-Racers, Panther, Ninja, Erebus, the Secret Diary of Adrian Mole, Summer Games, Rock 'n Wrestle, Streetsurfers, the Very First, Bloodbrothers). Alles voor ƒ 100,-. Tel.: 076-654094, Remco.

Te koop gevraagd voor Commodore 64: diskdrive met software en losse tapes met software. Tel.: 08870-18239, Edo (Druten). Tussen 17.00 en 20.00 uur.

Te koop: Commodore 128 met 2 disk drives, ca. 500 diskettes, opbergbakken, originele spellen, power cartridge, joysticks, tijdschriften, originele handboeken en draagbare kleuren TV. ƒ 350,-. Tel.: 05782-1636, Peter Dokter.

Te koop gevraagd: Amiga 500 (+), met muis. Zonder andere app., spell., joyst., e.d. Tel.: 05700-45778, Daan (of spreek duidelijk naam en tel. in op antwoordapp.).

Te koop: Amiga 1200 met ca. 100 diskettes + 2e drive + 3 diskette bakken, joypad, joystick, muis trackball, 2 Mb gehegen, stofkap, zw/w TV, stereokabel, boeken en alle handleidingen voor ƒ 950,-. Tel.: 04950-40590, Sander.

Te koop: Amiga 1200 met 120 Mb HD (2,5 inch) met monitor en extra diskdrive, ca. 300 diskettes, joysticks en meubel. Prijs ƒ 1400,-. Tel.: 01640-65294.

Te koop: Commodore 64 met printer, diskdrive, muis, 2 joysticks en veel spellen voor ƒ 800,-. Tel.: 01640-50022, Bergen op Zoom.

Te koop: Amiga 500 + met 2 meg. intern geheugen + TV modulator, sound sampler, 2 joysticks (1 daarvan is gravis gamepad), Amiga muis en meer dan 150 diskettes vol met software. Vraagprijs ƒ 400,-. Tel.: 073-567605, Remco.

Te koop: Amiga 2000 (2 drives), monitor, TV modulator, diskettes (o.a. Mortal Kombat, Street Fighter), diskettebox, muis, muispad, Instruder 3 joystick (met auto-fire), pc-emulator en magazines. ƒ 649,-. Tel.: 01652-18670, Gert-Jan.

Te ruil voor Amiga: jouw Fifa Soccer (500 versie) tegen mijn Kick Off 3, Football Glory of Theme Park. Tel.: 079-414242.

Te koop voor Amiga: Shadow of the Beast 3 voor ƒ 25,-. Tel.: 03402-44220.

Te ruil: Amiga CD 32 (nieuw in doos) + joystick + 3 spellen + handleiding. Ruilen tegen Amiga 600 + kleuren monitor. Tel.: 05181-3039.

Gezocht: mensen die spelletjes willen ruilen voor de Amiga (500, 500+, 2000, 1500). Per post of niet per post. Ik bezit vele titels, o.a. MK, SF 2, Kid Chaos, Zool, enz. In totaal ca. 300 spellen. Ik wil ook spelletjes verkopen. Tel.: (00 32) 015/730096, Kevin Dockx (Schriek, België).

Te koop: Commodore 64, disk drive, powercard, joystick, stofkap en ca. 200 spellen. Prijs ƒ 100,-. Tel.: 05423-86890, na 14.00 uur.

Te koop: Commodore 64 nw. met cass. rec., diskdrive, joystick, boeken, muis, 10 cassettes en meer dan 100 disk. met spellen (o.a. Street Fighter 2, Ducktales, Micro Soccer). Prijs in overleg. Tel.: 01192-2460.

Wie wil met mij Amiga 500 spellen ruilen per post. Ik zoek al 1 jaar naar een 'voetbalmanager'. Wie kan mij helpen? Tel.: 08894-11982, Mao Wijchen.

DIVERSEN

Te koop: Game Boy incl. linkkabel + hoofdtelefoon + oplaadbare batterijen + 25 spellen, waarvan 21 in 1 (o.a. Bowler, Dr. Mario, Super Marioland, Tennis, Turtles, Batman, Robocop etc.). ƒ 500,- of ruilen tegen CD-i speler + spel. Tel.: 03495-35779, Matthijs van Elk.

Te koop/te ruil: NES z.g.a.n. met 8 spellen (o.a. Felix the Cat, Probotector, SMB3 etc.) + 2 controllers + alle aansluitingen + dozen en boekjes. Spellen niet apart te koop. Vraagprijs ƒ 250,-. Of te ruil tegen Master System met min. 6 spellen (liefst Sonic en Mortal Kombat). Ook te ruil: Aladdin voor de Sega 16-bit tegen Sonic 2, Ecco of MK 1. Ook te ruil: Sonic Chaos voor Game Gear, liefst tegen Ecco, Jurassic Park of een TV tuner. Tel.: 04132-73270, Mark-Jan (Volkel).

Te koop/te ruil: mijn Sega MegaDrive II + 2 controlpads + adapter + Ned. handleiding + 3 spellen (o.a. Aladdin, Global Gladiators) + koffer en verpakking. ƒ 350,- of te ruil tegen jouw SNES met 2 controlpads en 2/3 spellen. Tel.: 076-421147, Noord-Brabant (na 15.30 uur).

Te koop/te ruil: Nintendo 8-bit met 2 controllers, game key en het spel Turtles. Alles met dozen en handleiding voor ƒ 100,-. Ook te koop/te ruil: Sega 8-bit met 2 controllers, 5 spellen. Alles met dozen en handleiding. Prijs ƒ 180,-. Of samen te ruil voor Commodore Amiga. Tel.: 033-755583, Matthijs (tussen 18.00 en 21.00 uur).

Te koop/te ruil: MegaDrive met spellen (Aladdin, Mortal Kombat 1 en 2, Sonic 2, Megagames 2) voor ƒ 400,- of ruilen tegen SNES met 3 spellen. Tel.: 01749-12588.

Te ruil: Nintendo 8-bit, 53 spellen, 2 gewone joypads en 2 draadloze en zapper, geen bedrading. Te ruil tegen MegaDrive met min. 3 spellen (o.a. vechtspel). Tel.: 013-438411, Jimi.

Te koop: Neo Geo spelcomputer met 2 joysticks, memory card en 4 spellen (Art of Fighting 2, Blues Journey, Baseball 1 en Fatal Fury Special). Alles zo goed als nieuw voor ƒ 1250,-. Tel.: 01742-95859, Sven (omgeving Den Haag).

Te ruil Game Boy + 2 spellen (Tetris, Nemsis) + linkkabel en een Sega MegaDrive + 3 spellen (Sonic 1, 2 en Kid chameleon + snoeren + joystick tegen een Amiga 600 (of 500) + ca. 20 games & 1 joystick. Tel.: 01184-64612, Mark (omgeving Walcheren).

Te koop: Atari 2600 met 2 joysticks, adapter en 6 spellen (Superman, Soccer, River Raid, Double Dunk, Frogger en 32 in 1). Alles voor ƒ 80,-. Tel.: 076-654094, Remco.

Te koop: MegaDrive met 5 spellen (o.a. Sonic 2, Fifa International Soccer). Dit ruil ik alleen tegen SNES met 3 spellen. Tel.: 040-551357, Ton (na 18.00 uur).

Te ruil: NES + kabels e.d. + 2 controllers + 3 spellen en een Game Boy + accupak + brite boy + batterijen + 10 spellen + koffertje. Dit alles wil ik ruilen tegen een Atari Jaguar + bijbehorende kabels + 2 spellen (Cybermorph en Wolfenstein 3D, geen andere spellen) + 1 controller. Tel.: 02154-10150, Ruben (Baarn).

Te ruil: NES + 11 spellen + zapper + koffer voor ca. 6 MegaDrive spellen of een CD-ROM drive (PC) of een soundblaster-pro (PC). Tel.: 020-6938305.

Te koop: Atari Lynx + adapter + 22 spellen (o.a. Toki, Rygar, Gauntlet, Turbo-sub, Scrapyard Dog, Basketbrawl). Weinig gebruikt. ƒ 600,-. Tel.: 03465-67809, Lisanne (Maarssen).

Te koop: Commodore 128 d + groen scherm + toetsenbord + aantal spellen voor ƒ 150,- of ruilen tegen NBA Jam voor SNES. Ook ruilen voor NES: Tetris ƒ 40,-, Mario 3 ƒ 40,-, Mario 1 + Duckhunt ca. ƒ 35,-. Ruilen tegen Barkly's Shut Up and Jam voor SNES. Tel.: 05918-1291, Jonne Ziengs (Schoonhoven).

Te koop voor Lynx: Warbirds en Checkered Flag. Samen voor ƒ 40,- (incl. handleiding en verzendkosten). Tel.: 05700-50634, Niels.

Te koop: Supervision met 45 spellen (o.a. Crystal, Soccer Champion en Eagle Plan) en adapter voor ƒ 175,-. Te ruil voor een SNES/MD zonder spellen. Tel.: 01820-10214, Lennart.

Te koop voor Panasonic 3DO: Mega Race, Pataank, Guardian War, Star Control 2, Alone in the Dark, Microcosm. Tevens 3DO gamegun voor spellen zoals Mad Dog McCree 1 en 2 en Who Shot Johnny Rock. Alle spellen zijn origineel in doos met handleiding. Tel.: 020-6457300, Peter (Amstelveen).

Te ruil: een MegaDrive met 11 spellen (o.a. NBA Jam, Ecco, Mortal Kombat, T2 The Arcade Game + menacer, Flashback etc.) + 2 controlpads (SG propad 1 en SG propad 2) tegen een SNES met een paar leuke spellen en 2 controlpads. Tel.: 01840-15604, Maurice (tussen 17.00 en 19.00 uur).

Te ruil: MegaDrive met 2 joysticks en 7 spellen tegen SNES met min. 2 spellen (liefst SimCity). Geen vervoer dus ophalen gewenst. Tel.: 010-4501910.

Te ruil: MegaDrive i.z.g.st. met handleiding, 2 6-knops controllers en 8 spellen (Aladdin, Virtual Bart, Ecco, Illusion World, Pac Mania etc.). Ruilen tegen SNES met min. 4/5 spellen of tegen een MegaDrive met Mega CD en 2 spellen. Spellen ook los te ruil tegen bijv. spellen uit de Bart Simpson serie, Mortal Kombat etc. Tel.: 05720-55249, Patricia (Raalte).

Te koop voor SNES: Street Fighter 2 Turbo ƒ 75,-, Super Probotector ƒ 75,-, Exhaust Heat ƒ 50,-, Smash TV ƒ 50,-. Met doosjes en boekjes. Alles in 1 koop + opbergkoffer voor de spellen voor ƒ 200,- of ruilen voor Sega MegaDrive II. Tel.: 01880-30402.

Te koop: 2 computers voor ƒ 150,-. Ook apart te koop. Tel.: 05752-3151.

Te koop: Sega Master System II + joypad + zapper en spel + aansluitingen + 4 spellen. Alles samen voor ƒ 250,- of te ruil tegen een SNES + 1 spel of tegen een Game Gear + 3 spellen. Tel.: 05109-4856, Paul (Friesland). Na 16.00 uur.

Te ruil voor SNES: World Heroes of Mario All Stars. Ruilen tegen: Street Fighter 2 Turbo, Lost Vikings, Megaman x, The Chaos Engine, Probotector, Art of Fighting, Zool. Of beide spellen ruilen tegen een Sega Game Gear met min. 1 of 2 spelln. Tel.: 01658-4129, Niels. Geen vliegof Mario spellen!

Te koop: Neo Geo 24-bit videosysteem + 2 controllers + geheugenkaart + adapter + scart aansluitkabel + 2 spellen (Burning Fight en Riding Hero). Spelcomputer heeft klein defect. Alles in doos. Winkelwaarde ƒ 1375,-, nu voor ƒ 400,-. Tel.: 01880-34034.

Wie wil zijn SNES + 2 spellen ruilen tegen mijn Sega MegaDrive met 3 spellen (Sonic 1, Super Real Basketball, David Robinson) + 1 joystick. Jouw spellen zijn bespreekbaar. Ben evt. bereid iets bij te betalen. Tel.: 013-424917, Niels Hermus (Tilburg).

Gevraagd voor de PC: Doom 1 of 2. Ik wil er voor betalen of ik wil er een Game Boy, MegaDrive of SNES spel voor geven. Tel.: 01670-65926, Arjan.

Te koop: NES + 5 spellen (o.a. Metal Gear, SMB 1, Kickle Cubicle etc.) + 2 controllers + zapper en een Commodore 64 met diskdrive + 2 joysticks + muis + veel spelletjes (ca. 40 diskettes) + datarecorder + bandjes + Street Fighter 2. Dit samen voor ƒ 325,- of ruilen tegen een MegaDrive of SNES met min. 1 spel. Tel.: 038-545513, Menno (na 18.00 uur).

Te koop voor CD-I: Zelda en Link voor ƒ 80,- per stuk of samen voor ƒ 140,- of ruilen voor een ander leuk CD-I spel. Tel.: 02907-2987.

Te ruil: SNES met 8 spellen (o.a. MK 1 en 2). Deze wil ik graag ruilen tegen een CD-I speler met min. 2 of 3 spellen. Tel.: 076-874313, Breda (na 17.00 uur).

Te ruil: Game Gear + 6 spellen (o.a. Boxen, Streets of Rage 2, Columns, Donald Duck 1) ruilen tegen een SNES met min. 2 spellen of een MegaDrive met min. 2 spellen. Tel.: 08385-17711, Gijs.

Te koop: luxe Atari 2600 spelcomputer. Speelklaar. Met 10 spellen (o.a. Stargate, S.O.S., Ms. Pacman, Road Runner etc.). Incl. cartridge met 32 spellen en 2 joysticks. Prijs ƒ 85,-. Tel.: 080-560939, Martin. In de buurt van Nijmegen, want je moet hem zelf komen halen.

Te koop: CD 32 met 8 cd's (o.a. Elite 2 en Microcosm, F649). Tel.: 04920-27569.

Te ruil: NES met 4 spellen, zapper, opbergkoffer en 3 joysticks (1 quickjoy). Alles met doos en handleiding. Ruilen voor Sega Game Gear of een 16-bit machine zonder accesoires. Tel.: 05210-15101.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens,Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer EP&PP

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Bas Vijfwinkel, Harry de Waard

Fotografie
David Lemereis

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 18.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f 4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

NIEUWE RONDES, NIEUWE KANSEN

In de laatste maanden van '94 werden we op de redactie verrast met gave titels als Mortal Kombat II, Doom 2, Jungle Book, Street Racer, Sonic & Knucles, Theme Park, Ecco 2, The Lion King, Magic Carpet, Mickey Mania en ga zo nog maar even door. Natuurlijk zagen we eerder in het jaar al tophits als NBA Jam, Virtua Racing en Super Metroid, toch zat het venijn duidelijk in de staart. En plotseling kwam er nog een joekel van een aap PU's testhok binnenlopen. "Aangenaam, mijn naam is Donkey Kong. Ja, we hebben elkaar al eens eerder ontmoet, maar nu ben ik hier om alle records te breken." Hij gaf een ferme handdruk en dook met een soepele salto in de SNES-jungle. King Donkey Kong hield woord. Het prachtige spel vloog de winkels uit en werd door jullie zelfs beloond met de PU-eretitel van 'Beste spel aller tijden.' We hopen natuurlijk dat de spelontwikkelaars bij Nintendo snel met meer van dit soort oogverblindend mooie titels komen. 1994 was dus een perfect gamesjaar. Er volgen nog spannende maanden, want zullen de 32X, Saturn, Ultra 64 en PlayStation voor de lang verwachte revolutie gaan zorgen? En wie wordt de winnaar in die bitwars? Volgend jaar rond deze tijd weten we het antwoord. Uiteraard blijft Power Unlimited je ook in 1995 op de hoogte houden van de nieuwste games en spelcomputers. Is het dan alleen maar rozenschijn en maneguer, staat ons dit jaar niks dan fun en primeurs te wachten? NEE! 1995 wordt meer dan ooit een geldverslindend jaar; spelcomputers die minstens duizend piek gaan kosten met spellen waarvoor de stropdassen nog altijd 160 gulden durven te vragen. Dure cartrigdes, hoge ontwikkelingskosten? Kom nou! Het geld stroomt met bakken binnen bij multinationals als Sega, Nintendo en Sony. Dankzij ons. Dus wordt het tijd voor een dapper gebaar naar hun trouwe kopers, de ware spelfanaten. Verlaag die prijzen tot ver onder de honderd gulden. Wedden dat ze meer verkopen dan ooit tevoren en uiteindelijk nòg vettere winsten maken? 1995 wordt een grote kermis en ik ben benieuwd wie het hardste schreeuwt. Nieuwe rondes, nieuwe kansen!

Edwin (hoofd PU)

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 22 FEBRUARI '95



KONAMI®
MegaVideoGamesFun

Yakko, Wakko en Dot
totaal dolgedraaid in Hollywood.



Dat is Mega Videogamesfun met een pluim.
Yakko, Wakko en Dot hebben het slechts op wraak voorzien.

Geen situatie die ze te veel is. Met intelligentie en veel humor wordt er chaos gecreëerd, waar het drietal ook komt.
En ze komen geheel ongedeerd uit de filmwereld.
Hoogste verwachtingen worden vervuld.
Graphics zijn van de beste tekenfilm-kwaliteit. De animaties en het geluid hanteren nieuwe maatstaven.
Paswoord-funktie.



Animaniacs. De top-videogame van het seizoen.
Veelzeggende stages met vele verborgen levels.
Animaniacs, dat is Videogamepower voor de Super NES en de Sega Mega Drive.
Speel het spel, dat je zal fascineren en betoveren.

Videogames 12/94 schrijft:
supernauwkeurig, supermoellijk, super-tricky, maar recht door zee.

Sega Magazine 12/94 schrijft:
De Warner-cartoons Wakko, Yakko en Dot slaan in het eerste spel een goed figuur dankzij de slimme graphics en het originele concept. De leuke denk/jump 'n Run-mix garandeert wekenlang plezier.

PLAY TIME STAR

VIDEO GAMES CLASSIC

IT'S A MANIAC

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie/documentatie vraag Uw dealer of direkt bij:
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 1054 ES, Amsterdam telefoon 020-6077125, fax 020-6077203

F&P 94/427


VERGEET ALLES OP GAMESGEBIED
DEZE CD-i GAME STELT DE NIEUWE NORM
SOL CUTTER HAS SOMETHING ON HIS MIND...
...IN TWO HOURS IT'S GOING TO EXPLODE!
BURN:CYCLE
HOTEL
SURREALISTISCH
FUTURISTISCH
FANTASTISCH
Onovertroffen 3D-visuals, overweldigend geluid, verbluffende graphics. Een ijzersterk plot in een combinatie van cyberpunk, Marlowe en breinbrekers. Twintig live-action rollen, meer dan 100 full-screen filmfragmenten, het resultaat van drie jaar werk! Géén digital video cartridge nodig, wél even vloeiend!
Jij bent Cutter, datadief uit de 21ste eeuw. Je kunt data in je brein downloaden. Tijdens een klusje pik je een dodelijk computervirus op! Je hebt twee uur de tijd, daarna zijn je hersens historie!
Twee discs: een met de game zelf, de ander met cyberpunk audiotracks. Deze game pakt je en laat je niet meer los!
15
A MIND BLOWING GAME
VIRUS DETECTED
BURN:CYCLE
00:00:00
MEER INFORMATIE OVER PHILIPS CD-i
Naam en voorletters ☐ M ☐ V
Straat/nr
Postcode
Plaats
STUUR DEZE BON IN ONGEFRANKEERDE ENVELOP NAAR:
Philips Nederland CD-i, Antwoordnummer 10397 HWU, 5600 VB Eindhoven
CD-i
PHILIPS
PHILIPS
PU.2